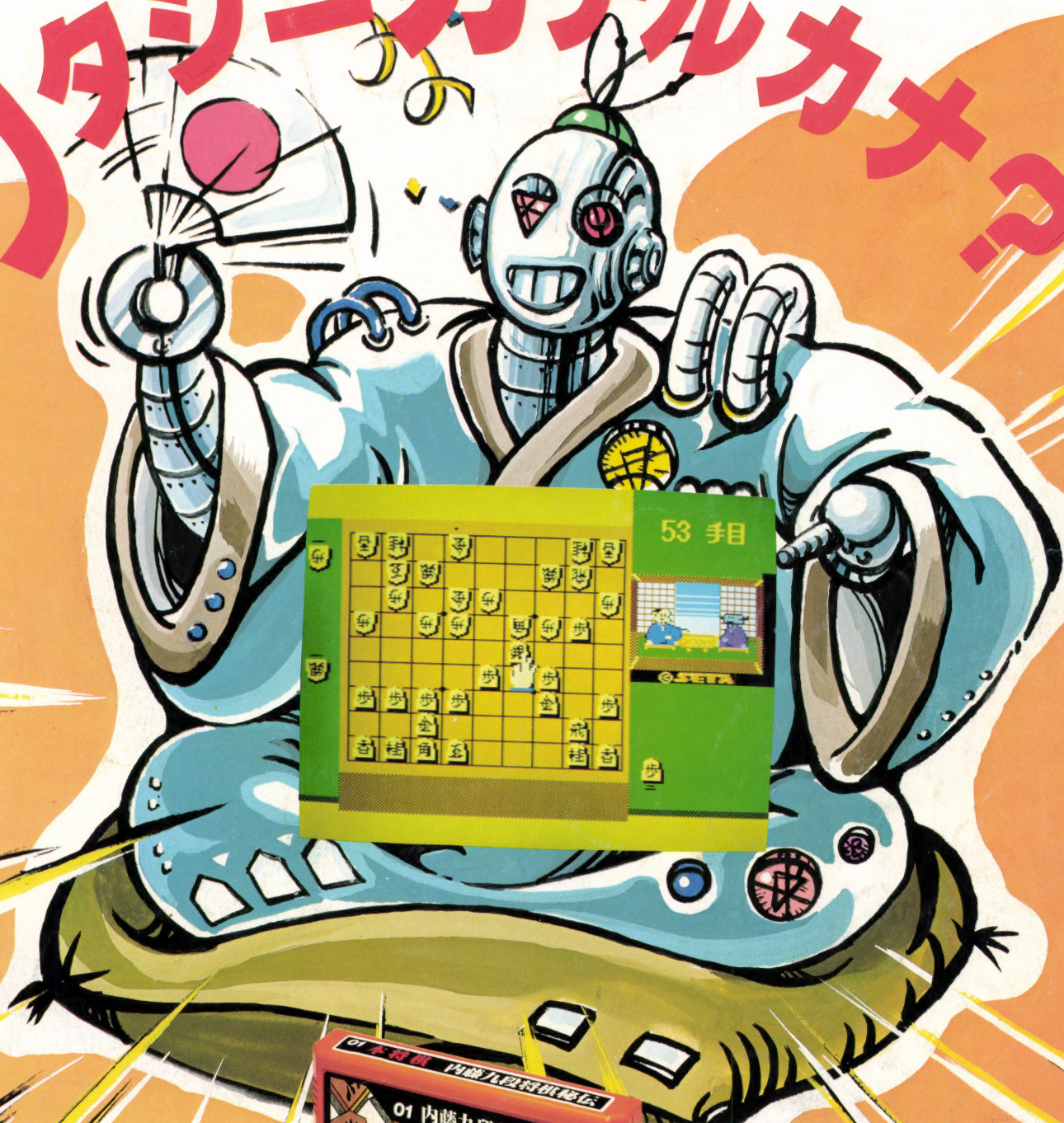
コンピュータゲーム情報誌
昭和60年4月2日第3種郵便物認可
昭和61年4月1日発行（毎月1回1日発行）第2巻4号通巻17号昭和59年11月13日国鉄首都特別扱承認雑誌第7887号
ビープ
Beep
MAGAZINE FOR GAME KIDS
4月号
定価360円
特別付録
BEEP特製ボード版
ブラックオニキス
2大特集
1
なんてったってRPG
BEEP流RPGのススメ
ザナドゥ/ハイドライドII/ウィザードリィ/ゼルダの伝説
ハイドライドスペシャル/ガントレット
BEEPオリジナルRPG（ファミリーベーシック/パソコン）
2 それいけ！ファミコン&セガ
忍者ハットリくん/ディグダグII/マイティ・ボンジャック/忍者プリンセス/サーカスチャーリー ほか
●ビデオゲーム・ラボ＝アーガス/怒/スペランカー ほか
●徹底研究＝タイムエンパイア
●緊急レポート＝ウイングマン2

好評発売中!!
SETA
ワタシニカテルカナ?
53 手目
これはもう、本将棋。
●プレイヤーの先手・後手・飛車落ち・二枚落ち、コンピュータの飛車落ち・二枚落ちが選べます。
●すべての対戦条件に、時間制限のアリ・ナシが選べます。
●遊び方が12通りありますので、初心者からマニアまで幅広く楽しめます。
〈標準小売価格〉 ¥4,500
●全国の百貨店、量販店、専門店でお買い求めください。
01 内藤九段将棋秘伝
本将棋
ファミリー コンピュータ
株式会社セタ
〒152 東京都目黒区中根1-9-9
(アルュメビル)
ファミリー コンピュータTM用カセット
01 本将棋
内藤九段
将棋秘伝
※ファミリー コンピュータTMは任天堂の商標です。

◐表紙イラストレーション・デザイン／下田一貴
◐本文デザイン——稲葉一之／勝俣正希／田中正義／(株)イースリープロダクション／クリエイティブスペース01／クリエイティブ・コンセプト
◐イラスト——浅井真澄／佐藤敏巳／沢田としき／嶋岡誠一郎／とよたかずひこ／Nikov／長谷川泰男／山本護／李良明
◐フォト——杉山和美／斎藤ふみお／太田幹彦

ゲームゲームで目がまわる

Beep
MAGAZINE FOR GAME KIDS

1986
4

1UP HI-SCORE
164900 490600

第2弾

チューガの星

恐怖?の発汗惑星デファンク。そして、その地表に、はかなげにたたずむチューガ。これは、世にも稀なるロールプレイングゲーム、2つの真実である。基本世界も広がって、ぐんと充実のSF満艦飾、カレイドスコープシリーズ第2弾『発・汗・惑・星』coming soon!

※

水と蒸気の惑星デファンク。その特殊な軌道のため、周期的に内部から高温の水を噴き上げ、時によっては地表のほとんどが水没してしまうという。この奇妙な惑星の原住種族がチューガである。チューガは宇宙の珍獣として、連盟中の富豪家たちの注目を集めていた……

SFロールプレイングゲーム

発·汗·惑·星

第1弾

SFロールプレイングゲーム

7万光年の胞子たち

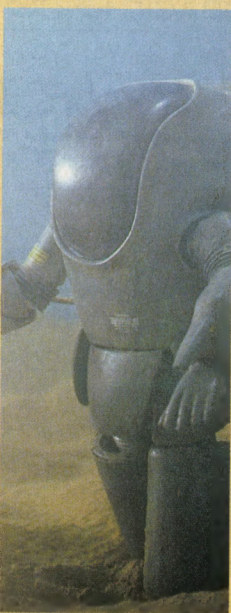
突如、惑星ナセルに出現した謎の機械化部隊。彼らを倒すために、戦闘スーツ(コンバット)に乗り込んだ少数の精鋭たちが出撃した…パーツチェンジによる戦闘スーツ(コンバット)のパワーアップ、敵ロボットとの激しいファイトが繰りひろげられる!銀河運営連盟を舞台にした、壮大なSFロールプレイングゲームのシリーズ第1弾。

推薦文

SF作家 **大原まり子**

私ーブロンスキー人ー200才ー両性具有ー戦闘パフォーマー設定がまさにSF。さまざまな異星人たちと共に宇宙軍に入隊し、機械化部隊をうち破る!

FM-7/NEW-7/77	T/5″2D, 3.5″2D
PC-8801/mkII/SR	T/5″2D
X1/turbo	T/5″2D
S1(要RAM拡張)	T/5″2D, 5″2HD
SUPER MZ(MZ-2500)	3.5″2DD
PC-9801シリーズ※開発中	5″2DD

	テープ版	ディスク版
ローダーセット	¥3,800	¥5,200
①7万光年の胞子たち	¥4,800	¥6,200
セット価格	¥7,800	¥9,800

kaleidoscope
カレイドスコープ

GA夢からのお知らせ

其ノ一:ゲームを終了した方へ

ワハハハ飛んで火に入る鴨とネギ。何のことはない、オレはもう「7万光年の胞子たち」の冒険世界を最後までクリアしてしまったぞ、という方へお願いです。最後のメッセージ(冒険世界)の出だし、パーティ全員の人種・年令・個人Level、ゲームにかかった日数および機種名とメディアをハガキに書いて、こちらまでお送り下さい。抽選でステキな粗品をプレゼントします。
(〆切4月30日、当日消印まで有効)

其ノ二:モニター大募集

紆余曲折の躍進を続けるGA夢。今後さらなるソフトの充実を図るため、というよくありそうな名目のもと、この度、製品モニターを新規募集することになりました。モニターになるとGA夢のソフトが送られてきますので(もちろん貰える)、それについて何か意見を言っていただければいいのです。
パソコンの機種は問いません。ファミコンもOKです。応募方法は、官製ハガキに住所・氏名・年令・職業・お持ちの機種名・周辺機器の種類を明記の上、「モニター大募集係」までお送り下さい。当選者には、書面でお知らせします。
(〆切4月30日、当日消印まで有効)

株式会社ホット・ビイ
〒164 東京都中野区東中野4-4-1丸新ビル5F TEL.03-360-3623

当社の製品は全国の有名デパート、パソコンショップでお求めになれます。尚、お求めになれない場合、郵便局にてお申し込み下さい。●口座番号/東京2-190317●加入者名/株ホットビィ●金額/代金合計●通信欄(裏面)/ご希望ゲームソフト名、数量、代金合計、年令、氏名、機種名、Tape or Disk.(1週間以上かかりますので、お急ぎの方は現金書留を御利用下さい。)

御詫び

当社で発売を予定していましたMSX版ブラックバスは発売時期が大幅に延期されました。ユーザの方には、多大の御迷惑をおかけしましたことを、つつしんで御詫びいたします。

資料請求券
Beep
4

ファミリー コンピュータ™用カセット

完全攻略「一番のり」。ライバルに差をつけよう。

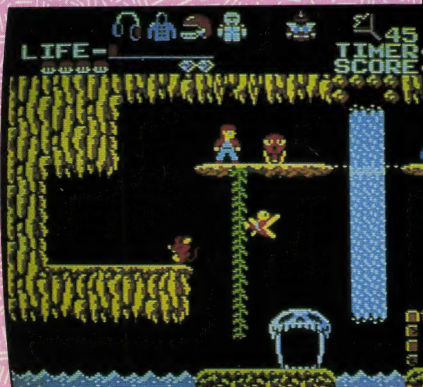
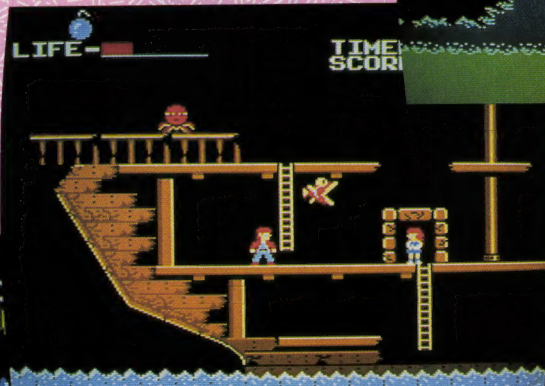
グーニーズ

好評発売中

AMBLIN ENTERTAINMENT WB

グーニーズ Konami ¥4,900

MSX用のゲームソフトもあります。¥4,800

●ヤッタ!! エンドマークだ。ファミ・コン名人の仲間入り。

●最後の難関まできた。キミの健闘を祈る。

●さぁ〜第5ステージだ。油断すると、やられるゾ。

上手になるコツ、ちょっとだけ教えてあげる。
敵は出現と同時にやっつけること。出現時には攻撃できないので、待ち伏せるとよい。途中で現われる宝の袋などをとると、パワーアップのアイテムが出る。すぐにとって優位に立とう。また、特定の場所でジャンプやキックをすると隠れキャラが登場する。必ずとって高得点をあげよう。さぁー、Let's Go!!

こうすれば、ツインビーは攻略できる。
まず、ベルをとってパワーアップ。地上のキャラは、早めにやっつけるのがコツ。爆破すると、いろいろなボーナスキャラに化ける。高得点をあげるチャンスだ。そして、ツインビーの特長は、何といっても2人プレイ。合体パワーで敵をKOだ。

ツインビー Konami ¥4,900

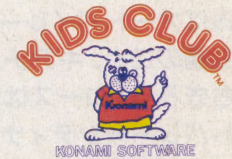
好評発売中

ふたりのミラクルシューティング ツインビー

TwinBee™

エンドレス キャンペーン'86実施中

スタ・ジャンをもらって、仲間をうらやましがらせちゃえ。

いま新製品（1月以降発売）を買うと、スピードくじがついてきます。当りなら、オリジナルグッズをプレゼント。ハズレでも、リンゴがでると、集めたリンゴの数で希望のグッズがもらえます。

■コスロットゲーム得点表

★Tシャツ………リンゴ4点	★ヨットパーカー…………リンゴ8点
★キャップ(帽子)……リンゴ6点	★ウィンドブレーカー………リンゴ10点
★ウェストバッグ……リンゴ6点	★スタジアムジャンパー……リンゴ12点
★トレーナー……リンゴ7点	★ラジコンカー(100台限り)…リンゴ12点
★腕時計(ベラ)……リンゴ7点	※リンゴの点数をまちがえないでね。

Konami® SOFT WARE

コナミ株式会社

〒102 東京都千代田区九段南2丁目3番14号 靖国九段南ビル
●ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。
●この商品は、弊社(コナミ)の応諾なしに海外への出荷はできません。
●新製品情報は　TEL. 03-262-9110
※ファミリーコンピュータ用カセットは、通信販売していません。

HANG-ON ハングオン ™
大地を猛スピードで駆け抜けろ。
マシンはキミの一部だ。
きみはオートバイレーサーだ。自分のマシンを操ってゴールまで突っ走れ。ハンドル操作はもち論のこと、ギアチェンジやブレーキのタイミングをマスターしてライバルのマシンをぶっちぎろう。コースは5つのステージに分かれている。サーキット➡シーサイド➡モニュメントバレー➡シティナイト➡サーキットの順にクリアすれば栄光のゴールだ。
3・21発売
サーキット
シーサイド
モニュメントバレー
シティナイト
ROM MSX 解説書付 R49 X 5806 ¥4,900
© 1985 Sega Enterprises, Ltd.
安心して選べるPONYCAのソフト 充実した内容と良心的価格がポニカの顔です。
株式会社ポニー
〒102 東京都千代田区九段北4-1-3 日本ビルディング TEL03-265-6377
PONYCA
販売元/株式会社ポニー・キャニオン販売
〒102 東京都千代田区九段北4-3-8 TEL03-265-8241
札幌支店TEL011-511-5151 東京支店TEL 03-265-8241 大阪支店TEL 06-541-1601 福岡支店TEL092-751-9631
仙台支店TEL0222-61-1741 名古屋支店TEL052-322-4001 広島支店TEL082-243-2915 ニッパンポニーTEL 03-667-3741
PONYCA PERSONAL COMPUTER SOFTWARE

東芝EMIの
任天堂ファミリーコンピュータTM用カセット

ファミリーコンピュータTM(ファミコンTM)は任天堂の商標です

Active Role Playing Game

HYDLIDE SPECIAL

ハイドライド・スペシャル

©1986 T&E SOFT

その日、君は"目の色"が変わる。

3月21日。あのハイドライドがファミコンソフトで登場!

ひとたびカセットを差し込めば、画面はいきなりワンダーランド。
悪魔バラリスが、スケルトンが、ジムに襲いかかる。
さあ君は剣士ジム、王女アンを救出し、フェアリーランドに平和を呼びもどせ。
もうこれはゲームをこえたおもしろさ、ハイドライド・スペシャル。

FS-2002G(TFS-HS)
希望小売価格¥4,900

ハイドライド・スペシャル7大特長

1. 使いたい機能が簡単に選べる、べんりなマルチウインドー
2. 5つの魔法、ターン、ファイアー、アイス、ウェーブ、フラッシュが使えるようになります
3. ゲーム途中で、メモリーにデータのセーブ、ロードができます
4. パスワードを使って、ゲームの途中から、さあ再開
5. "ノーマル""ハイスピード"と2種類のゲームスピードを用意
6. ハイドライド・スペシャルだけのかくれキャラクターが…
7. 魅力あふれる宝物、キャラクター、オリジナル・ミュージック

トエミランドからうれしいW(ダブル)プレゼント

1 世界にたったひとつ。君だけの認定証を発行。

アンケート葉書の応募シールをはって送ってネ!

最終画面をクリアーし、王女アンを救い出したら、その画面を写真にとって「トエミランド」におくろう。先着1,000名にテレフォンカードとしても使える、シリアルナンバー入り認定証を発行。これをもってればソンケーされることうけあい。

2 ソフト制作者サイン入りマップスタンドをプレゼント。

認定証の発行をうけた方にはもうひとつ、うれしいプレゼント。ハイドライド・スペシャルをプログラムした加藤英治さんのサインがはいった、豪華マップスタンドをプレゼント。フェアリーランドの攻略マップをかざっておけるヨ。

〈送り先〉住所・氏名・年齢・電話番号を明記のうえ下記へ送ってください。
〒107 東京都港区赤坂2-2-17 東芝EMI㈱第II営業本部「ハイドライド・スペシャル」係

〈発表〉賞品の発送をもって発表にかえさせていただきます。

ハイドライド・スペシャルのことが電話で聞けるヨ

ハイドラ・テレホン ☎03(586)1048(代表)

受付期間3月1日〜4月30日

18歳未満大歓迎 ただいま開店中!

PACHICOM パチコン 絶賛発売中

FS-2001G(TFS-PC)希望小売価格¥4,900

ファミコン少年全員集合! ハイドライド・スペシャル大チャレンジ大会

- ★ウルトラ・テクが大画面で見れる
- ★ファミコン20台が勢ぞろい、君もチャレンジできるゾ
- ★プログラマーのサイン会もあるヨ
- ★ハイドライド・スペシャル・ステッカーをプレゼントしちゃう
- ★ちわきまゆみ出演予定

東京 3/21(祝) 銀座三越屋上AM10:00〜PM5:00
(地下鉄銀座駅下車1分)

大阪 3/25(火) 阪急ファイブ8FオレンジルームAM10:00〜PM5:00
(国電大阪駅徒歩5分・阪急梅田駅下車徒歩3分)

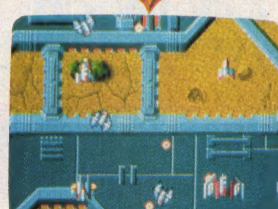
名古屋 3/30(日) 吹上ホール3F(中小企業振興会館)AM10:00〜PM5:00
(名古屋駅発81系統 田代本通または吹上振興会館ゆき 吹上または吹上振興会館下車スグ
栄発160系統 名古屋大学ゆき吹上下車スグ)

東芝EMIのファミコンソフト

TOEMILAND

■お問い合せは:東芝EMI株式会社・本社03(587)9145/東京支店03(844)7425/関東支店03(843)3751
横浜支店045(314)1941/大阪支店06(376)4961/名古屋支店052(221)8226/福岡支店092(713)1251
仙台支店0222(27)8211/広島支店082(264)0245/札幌支店011(241)3713

パソコンの「ハイドライド」、「ハイドライドII」は、T&E SOFTより発売中です!!

ゲームセンターのスーパーヒーロー可変メカ[マグマックス]
ファミリー コンピュータ™用カセット
MAGMAX
TM
ファミコンで登場!!
君の家で大暴れ。
3月19日新発売!!
01 マグマックス
荒れ狂う巨大メカ・バビロン、
起て我らのヒーロー、マグマックス。
個性的で豊富な敵キャラクターと
勇気づけられるBGMがうれしい。
敵の固定物の攻撃をかわしながら
突き進むマグマックス
マグマックスが脚部と合体して、
敵の防衛線を激破
マグマックスはロボット形態となって、
敵の巨大メカ・バビロンと一騎打ち
海底火山噴火!
危機迫るマグマックス
迫る敵ロボット群。波導カンを
発射するマグマックス
©1985 1986 Nihon Bussan Co.,Ltd.
希望小売価格￥4,900
出たぞ!! ニチブツファミコン第1弾!!
謎の惑星に潜入、追跡をかわし要塞を攻撃せよ
SEICROSS
TM
戦斗シーンのイメージを変えた
合体・分離のフォーメーション攻撃
TERRA CRESTA
TM
第2弾
発売予定
第3弾
発売予定
この画面は
ビデオゲーム版です。
02 セクロス ©1986 Nihon Bussan Co., Ltd.
03 テラクレスタ ©1985 Nihon Bussan Co., Ltd.
ファミリー コンピュータ™は任天堂の商標です。
Nichibutsu
日本物産株式会社
本社 大阪市北区天神橋1丁目12番9号
☎(06)353-5211(代) 〒530
■ファミリーコンピュータインフォメーション
☎(06)351-3841
東京(03)664-5271(代) 札幌(011)824-2571 九州(092)472-7221

FANTASTIC! RPG

なんてったってRPG

BEEP流RPGのススメ

ILLUST／SEIICHIRO SHIMAOKA

ロールプレイングゲームというと、すぐ迷路だの、モンスターだのが登場してくるけど、本当のＲＰＧって何だろう？　似たものＲＰＧが続々登場する今だからこそBEEP流のＲＰＧのおもしろさを追求してみたいんだ。なんてったってＲＰＧ!!

人生ゲームこそRPGだ！

文●亜蘭仁

RPGというとキミは何を連想する？『ブラック・オニキス』や『ハイドライド』といったコンピュータゲーム、あるいは、そのルーツとなったボードゲーム『ダンジョン&ドラゴンズ』。ひょっとすると、RPGを生み出した小説『指輪物語』のことを思い浮かべる人もいるかもしれない。

でも、RPGのイメージを決定的にしたのは『ウィザードリィ』と『ウルティマ』だろう。RPGというと、この2本のゲームのことを抜きにしては、考えられないのが現状だ。

ここでひとつ考えてほしい。一体、ロールプレイングゲームって何？ その答えを出す前に、次の事実を紹介しよう。

「ロールプレイングという言葉は、RPGがはやる10年以上前から日本にあった」

どう、信じられる？ じつはね、デパートの店員やセールスマンを教育するのに使っていた方法が、ロールプレイングだった。指導員がお客さんの役をやって、新人が実際に売り込む役を演じる。つまり、ロール（役割）プレイ（演じる）ってわけ。

よく考えてみると、こうしたロ

2保険

保険はRPGでいうヨロイだ。お金を出して買って（加入して）ダメージを受けたときに身を守るものといえば、わかるはず。

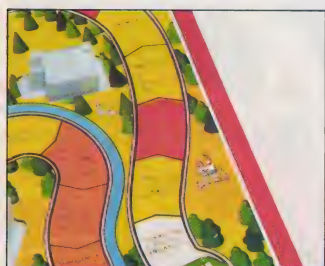
人生ゲームには、RPGの武器に当たるものがないけど、職業を一種の武器と考えれば（給料日＝お金を獲得する＝バトル）これも立派なRPGさ。

3給料日

職業によって給料が違うことは書いたけど、おもしろい給料のもらい方をする職業がある。それはアイドルスターとアルバイト。給料日ごとにルーレットを回して、出た数のそれぞれ1万倍、100倍をもらう。このとき、8〜10が出たら何ももらえない。浮き沈みの激しい職業をうまく表してるよね。

ファンタジーRPGでは、敵と戦って勝つと、EXP（経験値）やお金がもらえて、逃げられると何ももらえないとこなんか、これに似てるかも。

1スタート

人生ゲームのスタートは、職業選びから始まる。「おっとそれじゃ、ファンタジーRPGなんかと同じじゃない」と言うキミ。キミは正しい。プレイヤーは、アナウンサー、建築家、医者、サラリーマン、先生、デザイナー、アイドルスター、パイロット、そして職なしのアルバイトのいずれかになる。職業によって、給料日にもらえる金額が違うから、なるべくいい職業を、と考えるのは当たり前。でも、あんまり欲ばると、アルバイトにしかなれないぞ。

8ラッキーチャンス

これは、いわゆる賭けだ。おとなしく1万ドルもらうか、ルーレットにかけて、10万ドル獲得を狙うか選択する。一般のRPGでは、このようなイベントはあまりないけど、それはゲームバランスを破壊しないようにしてるからだろう。たまには、大バクチを打つようなRPGがあってもいいんじゃないかな。

11橋の権利

一番最初に通ったプレイヤーが橋の権利を持ち、あとから来るプレイヤーから2万ドルずつもらうという、人生ゲームのルールは、RPGの新しいアイデアを提供してくれる。

それは、普通買い物に行ってる武器屋や食料品店を、金持ちのキャラクターが買い取れるようにすること。店ごと買って、そこの儲けが収入として入ってくるようにするというのはどうだろう。店を持ち、さらに大きな目的のために冒険に旅立つ。うん、悪くないね。

12決算日

人生ゲーム最後の大局面。今まで不運な人生を歩んできた人も、ここで賭けに勝てば、巨万の富を得ることができる。ここは、なかなか緊張するところ。賭けに負けると、せっかく貯めたお金が没収されてしまうからだ。

RPGには、こういう要素があまりないようだけど、ドンデン返しとか、大逆転というのは最高のスリルだから、なんとかうまく取り入れられないだろうか？

6家の購入

このマスを通過すると、プレイヤーは必ずお金を払わなければならない。また、家を持つのも、社会的に見れば一種のレベルアップ。目的達成のためにはしょうがないことかも。

このマスのもう一つの特徴は、この先の分岐点で転職コースに進むか、そのまま進むかを決めることだ。

ールプレイは、ボクらの身の回りにゴロゴロしている。キミたちが昔遊んだ〇〇ゴッコなんてのは、完全に生身を使ったRPGだった。

うーん、RPGっていったい何なんだろう？ 今回は、『人生ゲーム』という人気ボードゲームを採り上げて、RPGの世界を拡大してみよう。

5子供の誕生

こんな言い方をすると、頭の固い人には「人間軽視だ！」と怒られるかもしれないけど、はっきり言って、子供はRPGでいうアイテムのこと。

これ（子供）を持ってると、お祝いはもらえるし、苦難（子供がいないと、ユニセフに10万ドルも寄付しなきゃならない）も乗り越えられる。本当にありがたい宝のアイテムなんだ。それで子供のことを子宝というようになったとさ!?

4結婚

結婚はレベルアップだ。人生ゲームでは、プレイヤー全員がここで強制的にストップし、お祝いをもらって先に進む。だけど、ちょっとルールを変えて、お金がある程度たまらないと結婚できず、スタートに戻るようにすれば、それはもう、RPGのレベルアップにほかならない。

人生ゲームはとてもシンプルなゲームだから、自分たちで新しいルールを作っていけば、さらにおもしろいゲームになる。

9仕返し

一般のRPGにかぎらず、コンピュータゲームでは、多人数プレイは難しい。そのうち、通信が当たり前になれば、多人数ゲームもどっと出てくるだろうけど、今はちょっとムリ。

人生ゲームの仕返しは、自分以外のプレイヤーを15コマ戻すか、そのプレイヤーから10万ドルもらえるわけだけど、こういう要素って、RPGにもほしいね。

10借金

給料日になって、約束手形（借金）があると、ペナルティの料金を支払わなければならないことがある。

今回の考え方は、給料＝金あるいは経験ポイントとしてるから、それに借金があるなんておかしいともいえる。でも、よく考えてみれば、戦えば戦うだけ強くなるという、普通のRPGのほうがおかしいのかもしれない。敵を逃がしたり、自分が逃げたりしたら、経験ポイントが減ってもいいハズだからね。

そう考えると、人生ゲームのほうがよりRPG的かも？

人生ゲームはファミリーゲームだから、そんなに複雑な要素はない。勝敗の判定も、最後に一番お金を持っている人が勝ちという単純なもの。コンピュータRPGのような謎はないし、一時間もあればゲームは終わる。

でも、RPGの意味を拡大して解釈すると、人生ゲームもまた、堂々たるRPGなんだ。その理由は、これまでの説明でわかるはず。

ボクは昔から、すべてのゲームはRPGだと思っていた。シューティングゲームにしたって、宇宙パイロットの役割をプレイするわけだし、カンフーものも、自分がジャッキー・チェンになったつもりでプレイするわけだし。この「つもり」っていうのがRPGの精神なんだ。

RPGはたしかにゲームの一ジャンルだけど、ある意味では、すべてのゲームがRPG的要素を持っているってわけ。そう思ってプレイすると、今までなんとなく遊んでたゲームも、またひとつ違った味わいが出てくるかもしれない。

RPGとはいったいなんだろう。

〇〇ゴッコも、人生ゲームも、新入社員の研修もRPGだとすると、ボクたちを取り巻くもので、マジにやってること以外はみんなRPGということにもなりかねない。

いや、ひょっとすると人生そのものがRPGで、ボクたちはみな男役、女役、学生役、社会人役なんかを演じているのかも…とまあ、そんなふうにも考えられるほど、RPGの世界は広く、奥が深いってこと。キミたちも、新しいRPGを見つけて、ジャンジャンプレイしちゃおう。

協力・タカラ

7転職

転職は、『ウィザードリィ』なんかの〝クラスチェンジ〟と見ることもできるけど、ボクはどちらかというと〝新しい武器にとりかえる〟ことに近いと思う。給料＝金あるいは経験ポイントって感じの人生ゲームでは、それをかせぎ出す武器が職業ってわけ。

RPGでは、金さえあれば、必ずいい武器が買えるけど、このゲームでは、ヘタすると収入ダウン。最悪の場合、アルバイトに転落と、変化に富んでいる。

人気パソコンRPG大解剖!

コンピュータでおもしろいRPGを創ることは、その要素が多いだけに、とてもむずかしい。そこで、最近話題のRPG3ゲームについて、その人気の秘密を探り出してみよう!

ザナドゥ●日本ファルコム

文/亜蘭仁

"急がば回れ"楽しむ心が大切!

発売以来、圧倒的な人気を博してきた「ザナドゥ」。君はもう、プレイしてみたかな?

BEEPでは、去年の12月号で徹底研究をしたんだけど、今回は、ちょっと違う角度から、この人気ゲームを見てみたいと思う。

えっ、どんな角度かって? そりゃー、普通の徹底研究が真正面から標的を狙うものとすれば、今回の場合、ななめ45度というかなんというか……とにかく、読んでみてくれよ。必勝法とはひと味違ったRPGの手引きとなるハズだ。

RPGはかんたんなゲームだ!!

みんなRPGというと「複雑だ」とか「面倒だ」とかいうよね。

確かに、キャラクターを成長させるのには時間がかかるし、終わらせるのには、さらに何ヵ月もかかったりする。そういう見方をすれば、RPGってかんたんなゲームじゃない。忍耐力のない人には向かないタイプのゲームだ。

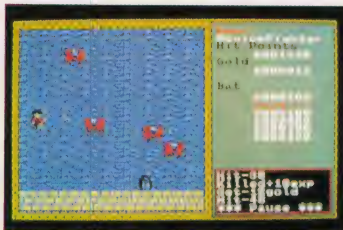
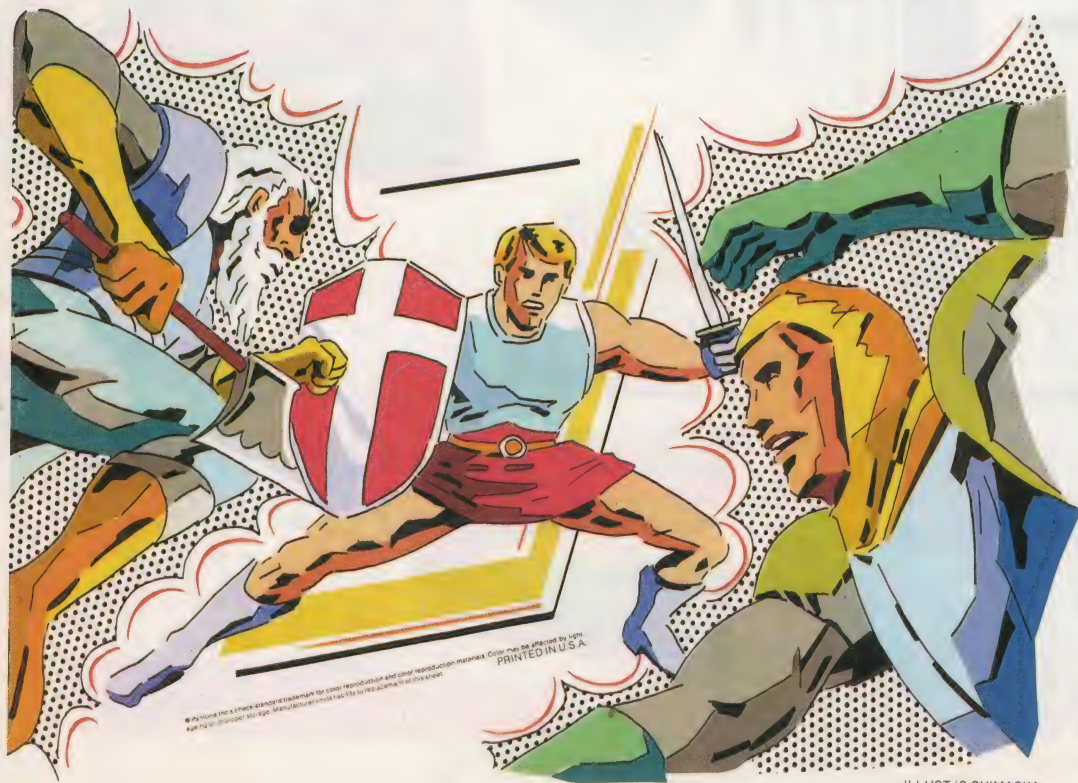
BAT に Needle の魔法を使ってみた

でも、他のアクションゲーム、たとえば「スーパーマリオブラザーズ」なんかを終わらせるのに、どれだけ時間がかかると思う? カセットを手に入れてからの合計時間だよ。ま、アクションゲームの場合、才能によって大きく左右されるけど、平均的に見て1ヵ月以内ってことはないと思う。人によっては、何ヵ月やっても終わらないことだってある。

つまり、RPGが複雑だとかいっても、「終わらせる」というポイントで見れば、アクションゲームなどと変わりない、いや、それ以上にかんたんなんだ(うーん、断定してしまった)。なんといっても、RPGにはセーブ機能があるし、キャラクターが成長すれば、少々油断してたって、いきなりゲームオーバーなんてことはない。

アドベンチャーなんかと比較しても、RPGのかんたんさはず抜けている。アドベンチャーでは、何かのキーワード一つわからないばかりに、永久に解けないこともあるだろう。

ま、これだけしつこく書けば、

ILLUST/S.SHIMAOKA

だれだって僕の言うことがわかるハズだ。えっ、わからないって？　じゃ「ザナドゥ」を見ながら、さらに解説を加えていこうか。

データは成長を約束する!!

'85年12月号の徹底研究で報告されているように、「ザナドゥ」はイニシャルセットアップのみ、つまりランダム要素をできるかぎり排除して作られているゲームだ。どこに何がいて、何を持ってるかがすべてデータとして保存されているから、このデータを消化（敵をやっつけて）していけば、必ず先に進むことができる。

たとえば、レベル1にいるモンスターを全部やっつけたとする。すべてのデータが決まっているのだから、それによって獲得できる経験ポイント、ゴールド、アイテム等は、誰がプレイしても大差ないハズだ。差がつくとすれば、それは、武器、ヨロイ、魔法、食料、カギ等を、どのような構成で、いつ買ったかによるわけだ。

どうだい、かんたんだろう？　もちろん、マップなんかをちゃんと書いておかないと、思わぬところでマゴついて、ヘタすると死んでしまったりするから、そのヘンの配慮は必要だけど、基本的には、くまなく歩き回るだけで、ある程度はゲームが進んでくれるんだよね。

データさえ間違えなければ、出てくるモンスターどもは、君の成長を約束してくれているのさ。こう考えると、モンスターと出会うのが何よりの楽しみになってくる。たとえ、そのモンスターによって、殺され、脳ミソや内臓がメチャメチャに食いちらかされようとも!!　ン？

ゴブリンに遭遇。ちょっと手こわいぞ！

ダンジョンの暗闇では、ランプを使わないと何も見えない

いろいろなお店がズラリ。何を買えばいいか、まようところだ

戦いに疲れたら宿屋で一休み

「ザナドゥ」の味つけ

RPGがかんたんだ、と書いてきたんだけど、苦労しないでもいつか終わるんだったら、そんなゲームやってもオモシロくないよね。とくに「ザナドゥ」は、データがすべて決まってるから、それだけだと逆に退屈なゲームになってしまう危険性があるんだ。

では、そのヘンの問題を、「ザナドゥ」ではどう解決しているか考えてみよう。

（味つけ1）

キャラクターの能力決定。マニュアルの「初心者へのアドバイス」で詳しく説明してあるように、最初の店で能力を買うときに、どんな配分にするかにより、初期の展開が異なる。RPGの場合、キャラクターを育てるのは、一番最初が肝心なので、この味つけは、ゲームの内容を深いものにしている。

（味つけ2）

武器等の経験ポイント。使えば使うほど強くなるというアイデアは斬新。やったね、ファルコムさんという感じ。

まあ、常識的に考えれば、その時点で買える最高のモノを買って、そればかり使えばいいハズなんだけど……。

（味つけ3）

消費型魔法。魔法のアイテムを消費することによって使える魔法だから、いつ使うかが大問題。弱い敵相手に使ってもしようがないし、あまりダメージを受けていないのに傷を治したりすると、あとで必要なときにアイテムがない、なんてことになりかねない。

（味つけ4）

戦士と魔法使い。攻撃のしかたにより、戦士、魔法使いどちらかの経験ポイントが増し、レベルを上げるたびに称号が変わる。

理想的な形は、両方の能力（経験）を高めることだが、どちらかのエキスパートになることも可。ただし、それでゲームを終わらせることができるかどうか……。

（味つけ5）

バトル戦法。普通のRPGでは、攻撃の方向（敵の正面から、あるいは背面から）までシミュレートしていることはあまりない。「ザナドゥ」ではリアルタイムの特徴を活かして、敵の背面から攻撃すると、大きなダメージが与えられるようになっている。

この他にも、味つけは盛りだくさんあるんだけど、あまり紹介しすぎると、個々の味が混ざって、わけがわからなくなってしまうといけないので、ここまでにしておこう。

いずれにせよ、データの豊富さだけでは単なる暗記ゲームになってしまう点を「ザナドゥ」は、うまく回避していることは理解できたハズだ。

経験表１：まだ、あまり使いこんでいる品物はない

経験表２：たっぷり使いこんだので、ほとんどが100以上の経験値

持ち物表：数は少ないが、種類は豊富にそろった

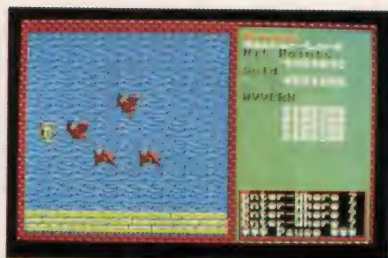
「ザナドゥ」に見るRPGの必勝法

さて、そろそろまとめをしようか。

今回のポイントは2つ。1つは、RPGが、じつはかんたんな(単純な、ではない)ゲームであること。これは、巨大なデータ量を誇る「ザナドゥ」でも同じだ。

もう1つは、そのかんたんさを見破られない(言い方が悪いかな?)ように、さまざまな味つけをしてあること。

じつは、この2つのポイントからRPGの必勝法を見つけ出すことができるんだ。えっ、信じられないって？

そうだろうな。普通、RPGの必勝法というと、マップの公開(重要なトコだけ書きもらしてあったりして、キタナイんだよね、アレ)とか、アイテムの効用説明とか、敵の強さ表だとか、そんな感じなんだ。それはそれでいいんだけど、そういうことって、実際にゲームをしてみれば、意外にかんたんにわかることなんだよね。だから、手間を省いてくれるという意味では役に立つかもしれないけど、ゲームを終わらせるんだったら、1からゲームをしたほうがいいのかもしれないんだ。何といっても、さまざまな情報(マップとか敵の強さ)を身を持って知るわけだから、プレイヤー本人の経験ポイントが上がるハズなんだよね。

バトルスーツを着れば、怖いものなし!!

なんだこれは？　何かの地図のようだけど

このキャラクター(モンスターとはいいがたい)を倒すと…？

話を戻そうか。今回の必勝法ってのは、今までのものとまったく違ってるんだ。つまり、かんたんなハズのRPGが、ナゼ難しいかを教えちゃおう、というわけ。

「ザナドゥ」を見ればわかるけど、〔味つけ1～5〕ってのは、ゲームのオモシロさをアップするだけじゃなく、それによってゲームを複雑に、難しくする意味を持っている。つまり、プレイヤーに選択肢を与えて、頭を混乱させているってわけ。ゲームがオモシロければオモシロいほど、複雑で奥が深いってのは、ここから来るんだね。

最後の敵、キングドラゴン。見るからに強そう

これは武器のＥＸＰをあげるアイテムのグローブ

じゃ、そのゲームを解くにはどうしたらいい？　ちょっと知性的な人なら、複雑な要素を頭の中で取りはずしてみて、真実(キャ♡)を追い求めようとするかもしれない。じつをいうと、ゲーム批評家が、限られた時間のなかでRPGをテストプレイするときなんか、こういう考え方をする場合がある。意識せずにそうしてる人も含めてね。

でも、それはRPGをブジョクするやり方だ。第一、そんな遊び方をしたら、ゲームがオモシロくないだろう？　せっかく、カムフラージュしてあるゲームの筋道を、冷静に推理するなんて、アドベンチャーならいざ知らず、ロールプレイ(役になりきる)としては失格だ。

キングドラゴンの吐く炎を浴びてしまった！

BEEPが作ったキャラクター3種

STR 100 INT 010
WIS 010 CHR 010
DEX 020 AGL 100
MGR 000 KRM 000
KEV 001 CRN 000
ELX 003

バカ力タイプ

STR 020 INT 090
WIS 080 CHR 050
DEX 020 AGL 025
MGR 020 KRM 000
KEV 001 CRN 000
ELX 003

おりこうさんタイプ

STR 040 INT 040
WIS 040 CHR 040
DEX 040 AGL 040
MGR 035 KRM 000
KEV 001 CRN 000
ELX 003

平均タイプ

ではどうすればよいのか？　答えはカンタン。混乱しそうな要素に出会ったら、その要素を追求しまくるんだ。「ザナドゥ」なら、最初のキャラクターメイクを何度もやってみるとか、魔法だけを使ってみるとか。試行錯誤をくり返すうちに「コレだ！」と思うことがある。

「急がば回れ」。この、じつに単純な言葉が、RPGを楽しみつつ、結末に向かわせる最良の必勝法なんだ。ダマされたと思って、一度やってごらん。

ドラゴンスレイヤーで反撃だ!!

FANTASTIC RPG

やる気にさせる複雑な展開！

ハイドライドII ●T&Eソフト

文／五味たむろ

大きく成長したハイドライド

"ハイドライド"といったらアクティブロールプレイングゲームというくらい、このゲームはパソコンゲームに新しいスタイルを作ってしまった。

その"ハイドライド"に続編が出るというウワサを聞いたのが去年の11月、そして12月、とうとう"ハイドライド"は大きく成長し"ハイドライドII"となって私たちの目の前にあらわれたのだ。

発売から4ヵ月たった今、みんなはどのくらい進んでいるのだろうか？　前作にくらべて、マップはもちろんシナリオもボリュームアップ、以前にも増す数多くの謎に頭をかかえていることだろう。

カギがあると塔の中へ入れる。これも1つの方法だね

石像にもいろいろな秘密が……。

私も実際にやってみて、やっぱり"ハイドライドII"はすごい、と思ってしまった。

基本的には、前作と同じように、敵と戦いながら経験値をあげていき、最後の敵を倒すというシナリオなのだが、どこかにあるカラークリスタルをいくつか集めなくてはならなかったり、精霊を探し出さなくてはならなかったり、また、ある薬を手に入れなくては……などと、より複雑な展開になっている。

そこでここからは、いつもの必勝法とは違った見かたで、"ハイドライドII"の分析をしてみよう。

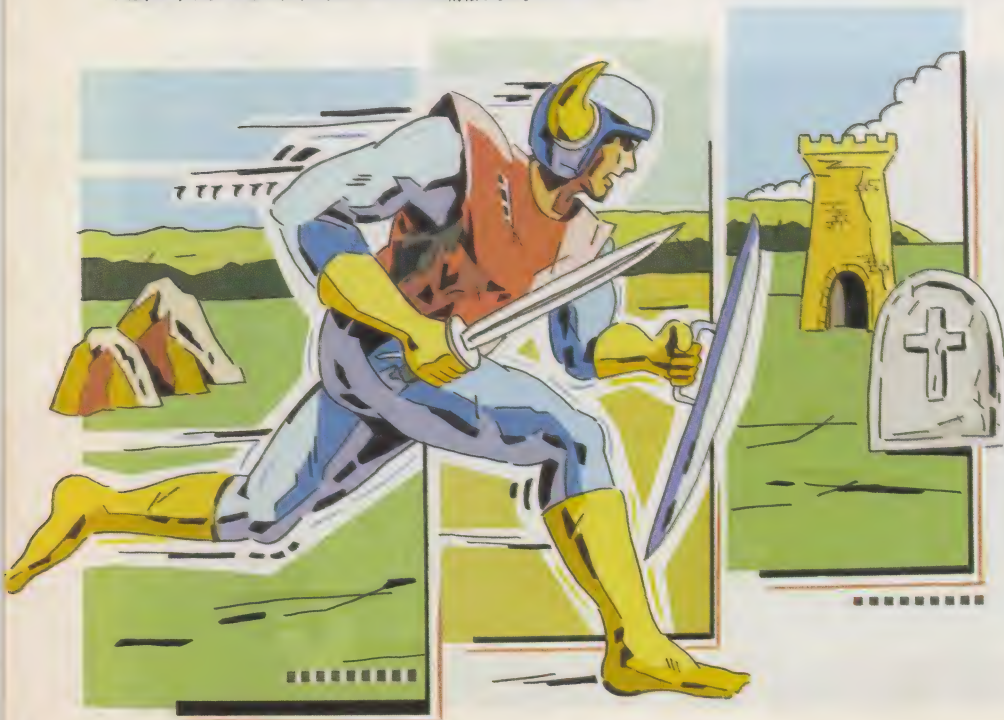
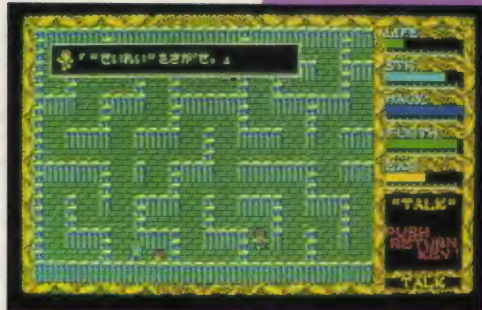
最近は、必勝法の記事が氾濫しているので、たまには、ゲームのオモシロさ、魅力の秘密といった面から見てみたいと思う。

これは、どうやら"カラークリスタル"についての情報らしい。

前作と比較してみて

まず、前作と大きく変わった点といったら、まず魔法が使える（なんと14種類）、マップが約6倍になった、そしてマルチウインドー表示をとり入れたところだろう。

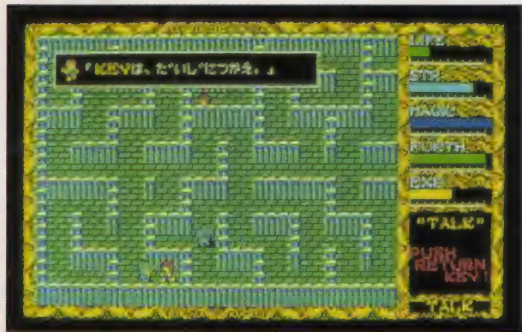
マップは別として、まず魔法が使えるようになったことに注目したい。

本格的なRPGには必ずといっていいほど魔法が使えるようになっているが、ついにハイドライドまでもが使用可能になったのかと思うと、ハイドライドIIも本格的RPGの仲間入りをしたといえよ

このようなメッセージが、ゲーム方向を指示してくれる。

う。

それから、リアルタイムの操作性を残すために、魔法の使用はすべてファンクションキーによっておこなうようになっている。魔法の選択をこの方法にしたのは正解だと思う。

いちいち、スペルを入力しなくてもいいし（他のRPGのように、まだあまりやりこんでいないときに、スペルを忘れてしまってマニュアルを片手にやるっていうのはいただけませんもの）、あまりRPGを知らない人にも使えるものね。

魔法を使えるようになるには、レベルを上げなければいけないという点は他のRPGと変わらないのだが、もう一つ、MAGICが大きくかかわってくる。

MAGICとはプレイヤーの魔力のことで、この値が大きいほど魔法のききめが強くなるといった具合なのだが、普通マジックポイントはキャラクターの成長とともにあがっていくのだが、しかしハイドライドIIはちょっとこのへんが違うのだ。

MAGICを上げるには、金が必要、つまりお金で買わなければならないのだ。だから、レベルがいくら上がったとしてもお金がなければだめだというわけ。

その魔法を使うのに必要なMAGICの値が決まっているのだよ、はい。

お金で買うというのも一つの方法ではあるかもしれないけれど、本格的RPGに近づけたのだから、前に述べた成長とともに上がっていく方法にしてほしかった、と私は思う。

こんな助言も大切。見逃さないように注意！

"DUAL DUNGEONE"とはいったいどんなところだろう。

隠された町についてのメッセージ。序盤の最大のヒントだろう。

次に、マルチウインドーになった点である。

最近のRPGでははやりなのだろうか、よく使われているようである（有名なRPGでは最近出た日本語版ウィザードリィなんかも使っていましたね。それからファンタジアンとか）。

マルチウインドーの利点は、とにかく見やすいの一言だろう。

写真を見てもらうとそのことがよーくわかってもらえるだろうから、ここではあーだこーだ言うのはやめておこう。

その他にも、主人公が武器などを身につけていくと、姿がそのとおりに変わるようになった点もあげられるだろう（まるでドルアーガの塔のギル君である）。

だんだん強くなっていくキャラクターの姿が見れるというのも気分がいいものであり、そして、今自分はこのゲームをプレイしているんだなといった臨場感さえ与えてくれるといえよう。

以上、前作と変わった点をあげてみたが、よくここまでやってくれたなと思う。

ユーザーの意見をよく採り入れているせいだからでもあるだろう。

ゲームは地下深くへと展開していくことを暗示している……。

ゲームについて

次は少しゲームのことについて触れてみよう。

ゲームのヒントは会話から得ることができるのだが、この会話を聞いていると、ゲームを進めてい

Q. ボクは今、ザナドゥをやっているのですが、デカキャラ（ビッグクラーケンなど）に勝てません。アドバイスをお願いします。

こんな遊びのメッセージがでてくることもあるのだ。

くにはいろいろな方法があることがよくわかる。

普通の今までのRPGでは、ゲームを進めていくのに町→地下迷宮→最終目的といった具合に決められたコースをたどっていかないと最終目的にはつけなかったのだが、ハイドライドIIでは決められたコースがないのだ（前作には、ちゃんとゲームを進めていく順番があった）。

だから、同じ時間に2人でゲームを始めたとしても、1人は川の中へ入る入口を見つけて、中洲にある入口から地下へ降りているのに、もう1人は会話からカギを探し出して、砂漠にある塔の中へ入っているといったふうになるのだ。

その他にも、会話から岩の下にも入口があることがわかったり、どこかに隠された街を見つけてしまったり、アイテムを手に入れてしまったりといろいろなケースが考えられるのだ。

どれが一番いい方法かといわれても答えるのはたやすいことではない。つまり、ゲームを進めていく方法は、プレイヤー次第でさまざまに変化してしまうわけだ。

まあ、とにかく方法は人それぞれだとしても、キャラクターの育て方やカラークリスタル、宝物の入手の方法は結局1つしかないのだから、その場その場でゲームを進めていかなければいけないことには変わりない。

とにかく謎の多いゲームだから、じっくりやってみるのがいい。

隠された町を見つけた。ここでは金でMAGICを上げてくれる。

モンスターについて

RPGにはモンスターがつきものだが、このゲームにもちゃんと出てくるぞ。

それも、以前とくらべてずっと種類がふえて約30種、比較的弱いGHOLから果てはDRAGON、KRAKEN（タコじゃなくてイカなのだ）までいる。モンスターも本格的になってしまったようだ。

薬は、たくさん買っておきましょう。

そういえば、RPG幻想辞典でおなじみの早川氏が、すごくハイドライドIIに出てくるモンスターに興味をもっていたのを覚えている。

とくに、LIZARDMAN（HALPY）は、魔法を使ってくるんで注意したほうがいい

地下4階なんかでHALPYに魔法をすいとられてしまって、MAGICが真っ赤になって苦労したものだ。

かけてくる魔法まで本格的だからまいってしまう。

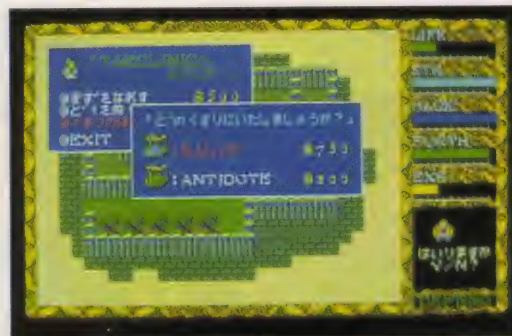
あー、スライムやナイトがなつかしい。

最後に

そろそろ、ハイドライドIIについてのまとめをすることにしよう。

とにかく謎の多いゲームだからじっくりやるのがこのゲームを終わらせるコツだろう。

結局、こういうRPGはなにかしらの手がかりがないと解けないのが普通であろう。だから必勝法もアイテムの見つけ方やヒントなんかが読者のほとんどにはよろこばれるのである。

しかし、本当のマスタープレイヤーになるのだったら自分1人でゲームを進めるのが一番いいんだよね。やっぱり、BEEPERのみんなは、ゲームの必勝法を求めるのだろうか？

これ、すごいヒントだなあ。

A．デカキャラが倒せないとのことだけど、自分が今いる面のレベルで倒そうとしてもダメだろう。一度先の面でしっかり経験を積んでから、前の面に戻ってデカキャラを倒すというのが近道だと思うよ。

ゲームバランスがすべてのカギ

ウィザードリィ●サーテック&アスキー

文／浮田利康

アップル版ウィザードリィⅠのオープニング画面。

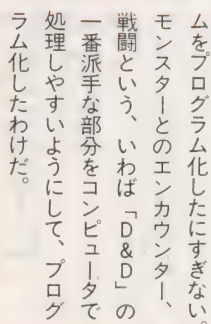
簡略化されたゲームなのに……

「ウィザードリィ」、君はもうやってみたかな。もう終わったかもしれないね。まあそれはさておき、このゲーム、RPGの代表格とされていることは知っているね。とにかく、どの雑誌をみてもウィザードリィはすごいゲームだと書いてある。だけど、本当にこれはそんなにすごいゲームなんだろうか。ここでもウィザードリィを新しい観点からみてみようと思う。

システム

このゲームのシステムは、ウィザードリィタイプと称されるほど有名になったシステムだ。その基本となったのは、「D&D」というボード版RPGのシステムだ。「D&D」は去年、ベーシックモジュールの日本語訳が出たので、君たちも知っていると思う。知らない人のためにちょっと説明しておくと、剣と魔法の時代におけるアドベンチャーで、各人がキャラクターをもち、ダンジョンを探検したり、クエストをしたりするというものだ。そしてその世界というのは、ゲームマスターと呼ばれる人が作る。プレイヤーは、このゲームマスターといろんな話をしながら情報を得、キャラクターを操るのだ。まあ、言葉で説明してもわかりにくいと思うので、とにかく一度やってみることをすすめる。百聞は一行にしかずだ。

ファイヤードラゴンとエンカウンターしたところ。

さて「ウィザードリィ」に戻ろう。「ウィザードリィ」は、「D&D」のシステムをベースにしたといったが、そのすべてをプログラム化したわけではない。「D&D」のシステムのうち、戦闘システムをプログラム化したにすぎない。モンスターとのエンカウンター、戦闘という、いわば「D&D」の一番派手な部分をコンピュータで処理しやすいようにして、プログラム化したわけだ。

一方、舞台となるダンジョンのほうは、20×20区画・層状・3Dシステムを採用している。これもプログラムしやすいように、適当な処理がなされている。3D表示をワイヤーフレームで行ったり、20×20という大きさにしているのがその例だ。これはこれでかまわない

Q．その面のモンスターをすべて倒し、EXPもあがったので、レベルを上げにテンプルへ行ったのですが、追い返されてしまいました。どうしてですか？

WERDNAとの戦い。Iのクライマックスシーンだ。

のだが、最大の欠点は20×20のすべての区画を利用したことだ。これは、ボード版では考えられないことだ。コンピュータ内部のメモリには限りがあり、その中でいろいろやろうとしたために、こうなったと思われるが、現実にはおかしなことといえる。壁の厚みがまったくないダンジョンというのは、少々抵抗を感じる。

次はキャラクターだ。アトリビュートは、STRENGTH、I・Q、PIETY、VITALITY、AGILITY、LUCKの6種類が用意されている。職業は戦士・魔法使い・僧侶・泥棒・司教・侍・君主・忍者の8種類、善悪の区別が3種類、種族が5種類あり、1人のキャラクターはこれらの組み合わせにより構成される。単純に計算しても100種以上のキャラクターが作れるわけで、このあたりは、じつによくできているといえる。

全滅したところ。あわれな姿だ。こうはなりたくないもんだね。

アップル版ウィザードリィIIのオープニング画面。

ゲームバランス

このゲームの特徴の1つは、ゲームバランスにあるといわれる。とにかくバランスがとれているのだ。レベルが低いパーティーはダンジョンのそれ程遠くまではいけないが、その中でパーティーより少し強いモンスターとエンカウンターするのだ。従って、うまく戦えば何とか生き残れるが、下手をするとやられてしまう。このスリルは、レベルが上がっても十分味わえる。ある程度レベルが上がった後に意気揚々として下の階に突っこんだ途端に、全滅の憂き目を見ることもしばしばなのだ。こうしたスリルは、ゲームを行わせる大きな要因で、本ゲームはそれがとくに成功している例といえるだろう。ただし、これが2作目の「ザ・ナイト・オブ・ダイアモンド」になるとなくなってしまう。モンスターは「ウィザードリィ」のものより格段に強くなっているのだが、こちらのキャラクターがそれを上回って強くなってしまっているため、ちっともスリルが感じられないのだ。これはプレイしていて非常に残念に感じた。なお、3作目の「レガシー・オブ・リルガミン」では、またキャラクターをレベル1から育てるため、このスリルが復活している。

アップル版ウィザードリィIIIのオープニング画面。

ダンジョン内部画面。左上隅が歩くたびに変化する。

ドラゴンゾンビとのエンカウンター。カバみたいなドラゴンだね。

ダンジョン内部画面。I、IIと違い、マルチウインドー形式だ。

エンカウンターシーン。モンスターグラフィックスがきれいだ。

キャラクターステータス。これでつねにキャラクターの状態を把握していなければならない。

A.この質問も多いんだけれど、まず原因として、カルマがかせられているということが考えられる。これは、悪事をはたらいたために悪人になってしまったというような意味だ。しかし、カルマをなくす方法があるので探してみてほしい。

魔法使いのスペルブックを開いてみたところ。知っている魔法が記されている。

他のRPGに与えた影響

ハッキリいってこの「ウィザードリィ」が及ぼした影響は、はかりしれないほど大きい。国産RPGの中でこのウィザードリィタイプに属するものはいくつかあるが、代表格は「ブラックオニキス」であろう。3Dダンジョン、ワイヤーフレームによるモンスター、パーティー制、アイテムなどなどにその影響を見ることができる。これをずばりいってしまえば、「ブラックオニキス」はウィザードリィ入門版ということになると思う。そしてこのことが国産RPG第1弾といわれる所以であろう。

「ブラックオニキス」以後は、もろにウィザードリィって感じのするRPGは激減した。最近のRPGでウィザードリィの流れをくむものの代表格は、クリスタルソフトの「ファンタジアン」だろうか。このゲームも20×20を1フロアとし、3Dワイヤーフレーム表示を使用したオーソドックスなウィザードリィタイプのゲームだが、戦闘モードで画面がかわるといった手法を用いて、単なるウィザードリィタイプからの脱出を図っている。

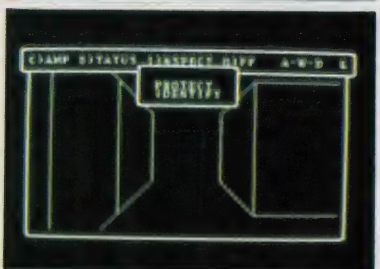
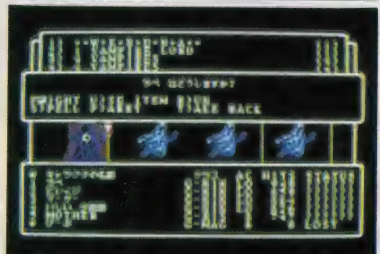
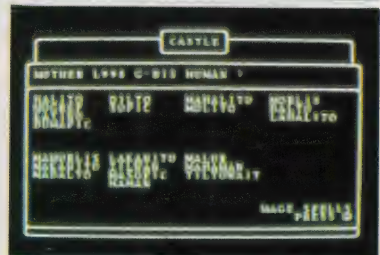
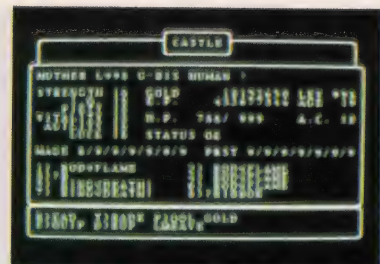
「ファンタジアン」以降のヒットRPGには、ウィザードリィタイプのものはでていない。「夢幻の心臓II」しかり、「ザナドゥ」しかりである。ようやく日本のソフトハウスもウィザードリィ熱からさめてきたといえるのだろうか。

僧侶のスペルブックを開いたところ。魔法使いのとは全然違う。

日本版ウィザードリィのキャラクターステータス。ウィザードリィのIIIとよく似ている。

日本版ウィザードリィの魔法使いのスペルブック。アップル版とは表示の仕方が違う。

日本版のクライマックスシーン。WERDNAがらしい姿をしている。

日本版のダンジョン内部画面。やはりマルチウインドードだ。

RPGに1つの流れを作った

延々とウィザードリィについて考えてきたが、このへんでまとめることにする。このゲームを初めてみたときは、何が何だかまったくわからず、おもしろいなんてちっとも思えなかった。しかし、マニュアル(もち英文)をしっかり読み、ある程度ゲームを把握してプレイを開始した途端、ウィザードリィ熱にとりつかれてしまった。8月の初めからプレイを開始し、月末にクライマックスを迎えるまで、毎日プレイしまくった。もう3年も前のことだ。じつはここに、このゲームの最大のポイントが存在する。それはこのゲームが今から5年前に作られたという事実だ。僕がプレイした時期も含めて、当時これだけのRPGは他に1つしか存在しなかった(もちろん「ウルティマ」である)。パスカルで書かれ、100種類以上のモンスターにアイテムが登場し高速な3D表示。まさしく当時としては画期的なRPGだったのだ。後のRPGがこのゲームのまねをしたのもいたしかたないだろう。それほど、このゲームは優れていたのだ。ただ、プログラマーの腕が上がり、シナリオ・グラフィックス等の重要性が上がるにつれて、このウィザードリィシステムは古典的システムに変わっていったといえる。このシステムは一見してわかるように拡張性に欠け、マンネリになりやすいのだ。それはウィザードリィの各シナリオの経過をみてみればよくわかる。シナリオ2の「ザ・ナイト・オブ・ダイアモンド」はシナリオ1と同じだし、シナリオ3の「レガシー・オブ・リルガミン」では無理矢理キャラクターのレベルを1にするというじつに苦しい方法をとっている。また、シナリオ4がなかなかでないのも、そのためではないだろうか。けれども、それを上回るゲームバランスの良さで、やっぱり熱中してしまうのだ。

結局、ウィザードリィは、RPGの1つの流れを作ったクラシックゲームと評するのが一番正しいと思う。ただ、クラシックといえども決して見劣りはしないし、ゲームバランスの良さなど、見習うべき点も多い。また、噂のシナリオ4も見逃せない。ウィザードリィ熱、いまださめやらずというところか?

ウルティマIVのコンバットシーン。ウィザードリィとは全然タイプが違う。

ウルティマIVのオープニング画面。RPGの双璧をなすゲーム

Q. ザナドゥをやっていたら、ゲーム中突然BGMがおかしくなりました。これはバグですか?

ファミリーコンピュータ

ファミコンユーザーのための RPG入門

文●浮田利康

ファミコンだけでなく、RPGの道にも詳しい浮田先生が、RPGの特徴を解説してくれた。この機会に、みんなもRPGの魅力を味わってほしい！

知ってほしいRPGの魅力

最近RPGという言葉をよく聞くよね。昨年はパソコンゲーム界で、このRPGが大はやりだったけど、今年はファミコン界でもこいつがはやりそうなんだ。でもRPGって何？　という人も多いんじゃないかな。そこで、このRPGとはどんなものなのか、バッチリ説明しちゃおう。

RPGとは、Role Playing Gameの頭文字を取った言葉で、『役割を演じるゲーム』のことなんだ。まあかんたんにいえば「ごっこ遊び」だと思ってもらえばいい。ただ、幼稚園児が、「×××ごっこ」をやるのとはちょっと違うんだ。どこがどう違うか。それを次に述べよう。

RPGは役割を演じるゲームのこと。つまり「ごっこ遊び」だ。

キャラクターの性格をつかめ

まずRPG第1の特徴は、プレイヤーとキャラクターの存在だ。プレイヤーとはキャラクターを操る人のことで、すなわち僕たち自身のことだ。キャラクターとは、マスター（神様）の作った世界にいる存在で、その世界にいる僕たちの分身だと思ってもらえればいい。今までのゲームにあてはめてみれば、マリオやルイージはキャラクターで、それを動かす僕たちはプレイヤーだ。

ゲームは、マスターの作った世界で進行するので、プレイヤーは各人が担当するキャラクターになりきって遊ぶんだ。たとえば、マスターが悪い魔法使いを倒すのが目的の話を作ったとしよう。プレイヤーのキャラクターが戦士だったなら、プレイヤーはこの戦士を操ってマスターの送り出すさまざまな困難に立ち向かい、最後に魔法使いを倒すのである。

ここで重要なのは、キャラクターにアトリビュート（属性）があることだ。アトリビュートとは、そのキャラクターがどういうキャラであるかを決定するもので、具体的には力・体力・知性・容姿といったことを指す。この各アトリビュートは、キャラクターによってすべて違い、この違いによってさまざまな特徴が生じてくる。たとえば、力はあるけど頭が悪いとか、頭はいいんだけどすごく非力だというように。これがどうゲームに反映するかというと、たとえば戦士や魔法使いのパーティーがある鍵のかかった扉の前にいるとする。このとき、この扉をどうあけようか？　戦士なら、力が強いほど、開く可能性が高くなる。一方、魔法使いなら、扉をあける魔法を知っているかもしれない。この場合も頭がよければよいほど、その魔法を覚えている可能性は高いはずである。そして、実際に扉が開くかどうかをマスターがチェックする（サイコロをふって、出た数で決める）わけだ。

キャラクターはプレイヤーの分身。なくてはならない存在だ！

このアトリビュートを決める作業はキャラクターメイキングといって、RPGにはなくてはならないもの。これをやりたくて、RPGをするという人がいるほど、おもしろいもんだ。

そして、そのキャラクターが成長するのがまた楽しい。ゲームが進むにつれて、キャラクターは経験を積む。通常キャラクターの成長は強くなるということで表され、長い間生き残っているキャラクターは、一撃でモンスターを倒したりもできるんだ。

第2の特徴は、ゲーム展開がプレイヤーによって変わることだ。アドベンチャーゲームはいうに及

能力次第でこんなこともできる。キャラ作りも楽しみの一つ。

A．なんでもすぐに[illegible]だと思うのは、BEEPERとして失格だ。BGMがおかしくなるのは、FOODが残りわずかだということを知らせているのだよ。

ただの若者も冒険の過程で経験を積めば、りっぱな戦士に……

ばず、アクションゲームもプレイヤーによってゲーム展開が異なることはまずない。しかしRPGでは極端にいえば、ある１つのできごとに対してプレイヤーの行動が異なれば、その対応のしかただけ状況がある（展開が変わる）と考えていいのだ。だから、最終目的は同じでも、経過がまったく違ったものになってしまうんだ。

ファミコンにも本格RPGの時代が

RPGの特徴はだいたいこの2点にまとめられている。そこで、これに注目して今までのファミコンゲームを見てみると……。

ズバリ言って、今までに発売されたファミコンゲームにRPGはない。たとえば一般にRPGといわれている「ドルアーガの塔」は、どういう点でRPGといわれているんだろう？　それはプレイヤーが主人公キャラのギルを操って各フロアで宝を出し、これを手に入れながらドルアーガと対決できるまで、ギルを強くするからなんだ。

ファミコン初のRPGといわれた「ドルアーガの塔」

でも、キャラクターの成長はRPGの特徴ではあるんだけど、キャラクターの成長＝RPGではない。

つまり、このゲームは他の点でRPGの特徴を満たしていない。もっとも違うのは、ゲーム展開の画一性だ。宝の出し方は１通りしかないし、フロアは順に進むしかない。当然誰がプレイしてもゲーム展開が変わるということはない。「ドルアーガ」に限らず、他のファミコンゲームも似たりよったりで、RPGといえるものはなかったんだ。

ではなぜ、ファミコンにRPGがなかったのかな？　答えはカンタン、ROMカートリッジだったからなんだ。RPGはとちゅうでデータが変化するゲームだから、そのためのデータがたくさん必要だ。ROMタイプでは、容量も不足だったし、書き換えもできなかったからなんだ。

ディスクで登場、本格RPG「ゼルダの伝説」

発売が待たれる「ハイドライド・スペシャル」

でも、ディスクシステムが登場したことで、この問題は解決された。物理的障害がなくなった今、ファミコンにRPGがはやるのはまちがいなし！　さっそくかかってしまおう。

ディスクシステムの登場はファミコンの世界を変えるか？

RPG●Q&A
Q．王冠をちゃんと４つ集めて、ドラゴンスレイヤーを探しに10面まで行ったのに、大きな塔の中に入ることができません。なにか特別なアイテムがないと大きな塔には入れないのでしょうか？

FANTASTIC RPG

ファミリーコンピュータ

『ゼルダの伝説』

本格RPGでディスクの威力発揮

文●有効射程5メートル

凶悪無残！大魔王ガノンの軍団を殲滅せよ

それは、はるかなる過去、いまから遠い時代の物語――まだ世界には無数の神々が住み、魔法と信仰とがひとびとを支配していたころの話である。

ハイラルと呼ばれる地方には、2つのトライフォース――神秘の力を持つ"力"と"知恵"とを象徴する黄金の三角形――により、平和と繁栄を誇る、小さな、しかし、それは美しい王国があった。だれしもが、かの国の栄華は、永久につづくものと思っていた。それがあの日――そう、邪悪なる大魔王ガノンが配下の軍団とともに姿を現したあの日に、もろくも崩れ去ったのだ。

闇と恐怖の力により全世界の征服を企てる大魔王ガノン――かれは、みずからの野望をなしとげるため、トライフォースの力を必要としていた。かくて"力"のトライフォースは、ガノンの手に落ちた。しかし、かれはいま1つのトライフォース――"知恵"のそれを手にすることはできなかった。なぜなら、かの国の姫ゼルダが、このトライフォースを8つの小片にわけ、あちこちに隠してしまったからだ。さらにゼルダは、おのが乳母インパに、ガノンを倒しこの国を救ってくれる勇者を探すよう命じ、ひそかに脱出させた。インパは逃げた。必死で逃げた。しかし、その逃亡に気づいたガノンがさし向けた追手に囲まれ、いまやその命も風前の灯……。

そのとき早くかのとき遅く現れた、1人の少年リンク。かれこそは正義と勇気の人である。かれはインパを救い出してかの国の窮状を知るや、たちまちトライフォースの奪還と、ガノンの怒りに触れ、囚れの身となったゼルダ姫を救出することを決意した。しかし"力"のトライフォースを持つガノンに対抗するには、いま1つのトライフォースを手に入れねばならない。さもなくば、リンクはガノンが住むデスマウンテンにたどり着くことさえかなわないのだ。しかも、この恐怖のデスマウンテンエリアには、怪物どもが跳梁跋扈して

ここで、ゲームに参加するキャラクターを決めよう。

鍵を見つけた。とにかく、ひろっておこう。

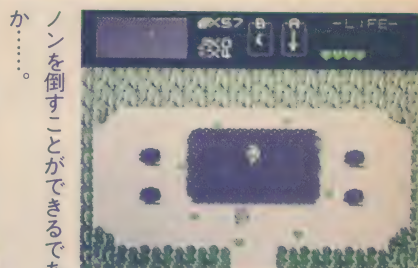
やった！　レベル1の迷宮の入口だ。

陸棲のタコ、オクタロックのお出ましだ。口から吹く石に注意しろ。

ここからゲームがスタートする。うしろにある洞窟を調べてみると……。

王冠を4つ集めたら、ザナドゥもいよいよ大詰めだ。ところで、10面の塔に入るには、ある2つの条件がそろっていないとだめなんだ。その1つは王冠のことなので、あと1つの条件は、自力で探しだしてほしい。

迷宮にいるときのサブ画面が、これ。リンクが歩いた跡が、地図になって表示される。

いる。はたして、リンクは〃知恵〃のトライフォースを手にいれ、ガノンを倒すことができるであろうか……。

迷宮のマップを発見！　これがあれば、迷宮全体の形がわかるんだ。

やったね！ 初のファミコンRPG

ついに出たファミコンのディスクゲーム第1弾『ゼルダの伝説』は、こんなストーリーで展開する。いやほんと、待ちに待たされて、ようやく手にいれたBEEPER諸君も多いことだろう。だけど、待たされたかいはあるねえ。さすが任天堂が満を持して発表しただけのことはあるぜい。まったく、徹夜徹夜の連続。こりゃあ健康に悪いゲームだ（注：ほめてるんだよ）。

さて、もうみんな知っているように、このゲームはファミコン初の本格的RPGだ。プレイヤーは主人公リンクとなり、さまざまなアイテムを集めたり経験を積むことで魔法の力を身につけ、ガノンの手下どもを倒していく。このキャラクターの成長ぶりが、RPGの醍醐味なわけよ。で、リンクのレベルがあがるたびに、ぼくはますますやる気を出し、ついでに眼のほうもますます赤くなる、というわけ。じゃあ、さっそくプレイしてみよう——おおーっと！　その前に、ディスクシステムの説明書をよく読んでおいてくれ。このゲームに使われている磁気ディスクは、いままでのROMカセットとちがってたいへんデリケートにできているんだ。手荒な扱いは禁物だぜ。読んだ？　オーケイ、それじゃLet's play!

打倒ガノンはまずマッピングからだ

さあ、はじめてプレイするときには、まずきみだけのリンクを作ろう。この作業をすませないと、『ゼルダ——』はプレイできない。つまり、きみのリンクに8字以内で、きみだけのニックネームをつけるんだ。たとえばナカモリ・アキナでもいいしホンダ・ミナコ、あるいはオカダ・ユキコでもいい（濁点は1字分に数えること）。こうすると、キャラクターへののめりこみ方が、グッと激しくなる。気にいった名前ができたら、さっそくゲームをはじめよう。

まずは、レベル1の迷宮を探す。そうそう、いい忘れてたけど、この王国はヨコ16×タテ28画面の、128エリアからなっている。その地下に、8つの迷宮が隠されていて、そこに1つずつトライフォースのかけらが秘められているんだ。この迷宮には1から8までのレベルがあり、もちろん数字が大きくなるほど怪物のパワーもあがり、迷路もややこしくなってクリアするのはむずかしくなる。だから、最初はレベル1からはじめるのが正解。

ところで、このゲームのマニュアルには、親切なことにレベル2までの30エリア分のマップが載せられているから、それを参考にすれば、比較的カンタンにクリアできるだろう。もちろん、見なくったってかまわないよ。でも、先は長いから、最初は楽したほうがいいような気もするね。それから、レベル3以降のために、残りのエリアのマッピングもしておいたほうがいい。これは方眼紙と鉛筆があれば、かんたんにできる。ゲーム画面はコントローラーの〈SELECT〉ボタンを押せばポーズできる。〈START〉ボタンじゃないからね、念のため。ゼルダ姫救出のためにも、全エリアの地図はぜひ作ろう。くどいようだけど、先は長いんだ。1日や2日でクリアできるほど、このゲームは甘くない。

リーバーはいきなり地面から出てくる。モグラみたいなやつだ。

水中に住む半魚人ゾーラ。ビームを発射するぞ。当たらなければ、なんてことない。

妖精の泉だ。ここへくると、生命力がフルチャージされる。

戦え！ ただひたすらに！

トライフォースを手に入れるための鍵は、リンクがいかに多くのアイテムを手にいれるかにかかっている。このアイテムは、エリアのあちこちにいる商人から買うことができるけど、それにはこの国で通貨として流通しているルビーが必要だ。それは、怪物を倒せば手にはいる。なるべくたくさんのルビーを稼いでおこう。強力な武器ほど値が高いのは、いずこもおなじというわけ。

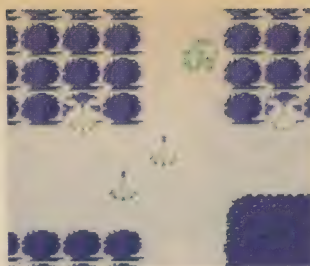
それから、迷宮の中にもかならず一つはアイテムが隠されている。これは、絶対に確保しておくこと。でないと、先に進めなくなるかも

商人の住む洞窟。関西弁を使っているのがなんとなくおかしい。さて、なにを買おうか…

ようやくはいった迷宮なんだけど……うーん、生命力が不安だなぁ。

レベル2の迷宮の入口。そのまわりの石像には要注意だ。

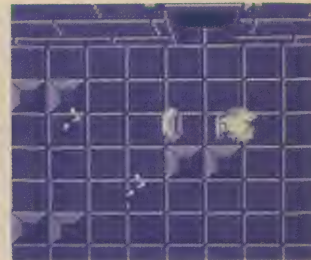
RPG ● Q&A　Q．夢幻の心臓IIで仲間を4人集めたのですが、賃金を払っているため、なかなかお金がたまらず、食料などが買えずに困っています。どうかいいアドバイスをお願いします。

しれない。この迷宮内のアイテムを手にいれるには——とにかく、怪物どもを殺して殺して殺しまくり、迷宮の中をくまなく歩きまわることだ。トライフォースのかけらを手にしても、まだまわっていない部屋が残っていたら、もう一度もどって調べてみるくらいのしつこさがなけりゃだめだぜ。

花の化身、ピーハットだ。とまっているときしか倒せない、いやなヤツだぞ。

弓矢を使えば、オクタロックなんてイチコロ。

ところで、怪物とうまく戦うには、適切な武器の選択が必要。そのコントロールは〈START〉ボタンを押して、サブ画面を呼び出し、Bボタンを押すことでおこなう——というとややこしそうだけど、なーにすぐ慣れる。それに、武器を選んでいるあいだはポーズ状態になっているから、じっくりとセレクトできるんだ。戦いの最中に武器をチェンジするなんて、最高にリアルだぜ。

リンクのハート・マーク——つまり生命力がフルチャージのあいだは、ソードからビームを飛ばして遠くの敵を倒すことができる。この技はたいへん有効だから、いつでもハート・マークをフルチャージにしておくように気をつけよう。そのためには、怪物を殺したあとに残るハートをかならず取っておくこと、それから生命力を回復させてくれる、妖精の泉を探し出しておくことが必要だ。ぼくはもう2つ見つけた。まだ、ほかにもあるかもしれない。きみたちも、ガンバッて探してくれ。

迷宮の石像は、リンクが近づくとビームを発射する。要注意だ。

怪物を倒したら、爆弾とルビーになった。これはかならず取っておこう。

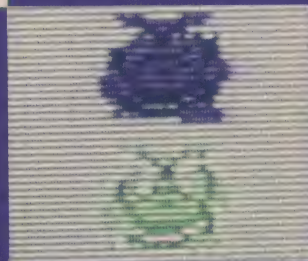
便利なセーブ機能はフルに活用しよう!

このゲームは途中経過をディスクにセーブ——つまり記録させることができる。だから、一度スイッチを切ってしまうと、また最初からやりなおし、ということもない。これで、すこしはファミコンにしがみつく時間が減らせそうだ(と思う)。その分、勉強やほかの遊びにあてて、ヘルシーなゲームライフをエンジョイしようぜっ。

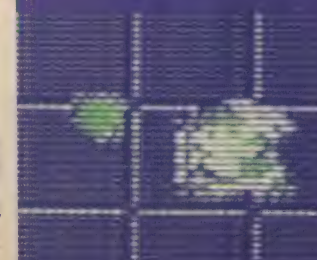
怪物ゴーリアはブーメランを使う小鬼だ。赤いやつと青いやつがいる

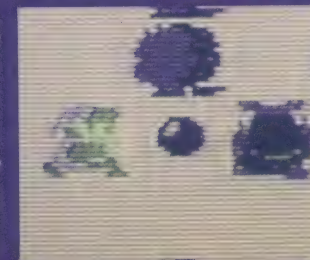
キースは、迷宮のコウモリ怪物だ。まあ、チョロイモンよ

迷宮の怪物スタルフォス。両手に剣を持ったガイコツだが、あまり強くはない

いけっ! これがソードからのビーム攻撃だっ!

森に住むゴブリンなので、モリブリン。槍を投げてくる。多数に囲まれると、やっかいだ

テクタイト。地上をピョンピョンはねまわるカニとクモの合いの子みたいな怪物だ

迷宮の壁から出現する巨大な手、ウォールマスター。不気味だが、動きは遅い

あ、あ、ありがたや。ハートだ! これで生命力がすこし回復するぞ

迷宮に住みついた毒ヘビ、ローブ。なんとなくヒョウキンな顔をしているやつだ

必殺の爆弾。強烈で、ほとんどの敵を倒すことができる

マジカルブーメランで攻撃。敵の動きをとめることができる

A. 2月号の徹底研究で、このことを省いてしまったのだが、あちこち歩きまわってみると、ある城の中にタダで仲間になってくれる人たちがいる。この人たちを見つけだせばいいのだ。

ファミリーコンピュータ

ハイドライド・スペシャル

ROM版ソフトもRPGしたい!

文●ゴールドフィンガー

FANTASTIC RPG

かつては美しく栄えた、妖精の住む王国フェアリーランド。その宮殿は、3つの不思議な宝石の力により守られ、王国の平和が保たれていた。しかし、ある日、その宝石の一つが盗まれてしまったことにより、伝説のなかで最強といわれた悪魔"バラリス"が目覚めてしまった。

王国は崩壊し、プリンセス・アンは妖精に姿を変えられ、王国のあちこちには怪物が姿を現すようになった。人々の心は、悪魔"バラリス"の悪業により、恐怖と絶望に支配された。

そんなとき、一人の若者"ジム"が姿を現した。彼は、王国の復興とプリンセス・アンの救出を願う勇敢な剣士だったのだ。"ジム"は今、人々の希望を一身に背負い敢然と立ち上がったのだ!!

というわけで、前号で「ハイドライド・スペシャル」の内容については、かんたんに紹介したので(読んでくれたかな?)、今回は、そのストーリーを書いてみた。

ゲームのおもしろさは、すでにパソコン版で実証済みのうえ、「ハイドライド」と「ハイドライドII」のミックス版ということで、期待を裏切らない内容になることは、間違いないだろう。

さらに、最新情報として、ハイドライドのイメージソング"ちわきまゆみ"の「ANGEL BLUE」がレコード化され、ソフトと同時に発売される。また、キャラクターグッズの商品化も検討中とのことだ。

ファミコンファンのなかには、RPGという言葉はよく聞くけど、いったいどんなものなのだろう?という人も多いと思うけど、「ゼルダの伝説」と「ハイドライド・スペシャル」の登場で、ファミコンでもRPGが楽しめるようになり、そのオモシロさを存分に楽しんでもらえることだろう。

泳ぎも上手なジム。大ウナギが近づいてきたゾ!

モンスターが住む地上上の迷宮の入口にやってきた。

マルチウインドーでアイテムをオープンしたところ。

マルチウインドーで、パスワードウインドーを開いたところ。

バラリスの城のダンジョンに入ったが、スケルトンの攻撃が激しい。

バラリスの城の前に来たが、ウォータードラゴンがジャマだ。

ハイドライドスペシャル大チャレンジ大会開催!

"名人"の㊙テク公開のほか、イメージソングやプレゼントコーナーなど盛り沢山。もちろんキミたちも、さわることができるぞ!!

日時・会場は左記のとおり。

東京……3月21日(祝)10時~5時
銀座三越屋上

大阪……3月25日(火)10時~5時
阪急ファイブ8Fオレンジルーム

名古屋…3月30日(日)10時~5時
吹上ホール3F(中小企業振興会館)

くわしくは、東芝EMI㈱宣伝企画部(☎03・587・9028)まで問い合わせてちょんまげ。

RPG ● Q&A
Q. サルア城を歩きまわっていたら船を見つけたのですが、どういうわけだか、乗ることができません。パーティのなかには、ちゃんとバイキングがいるのですが……

FANTASTIC! RPG

ビデオゲーム版RPG ガントレット

●アタリ

文●CPM闘幻狂NANISORE®

RPGが楽しめるのはなにもパソコンだけじゃない！ ビデオゲームファンにも、RPGを存分に楽しんでほしいのだ

アメリカでも大人気のビデオゲーム版RPG

BEEP読者の皆さんこんにちは。毎度おなじみのCPM闘幻狂NANISORE®です。じつは、今回で引退なのです（はげましのお便りよろしく）。

さて、今回はRPG（ロールプレイングゲーム）の特集ということで、今話題のRPG〝ガントレット〟を紹介しよう。

この〝ガントレット〟というゲームは、アメリカでも大人気というだけあって、グラフィック良し、サウンド良し、キャラクター良し、おまけに4人までの同時プレイができるということで、日本でも人気がでることは間違いなしのゲームだ。それでは、内容をくわしくみてみよう。

キャラクターの性格をつかむことがコツ

このゲームは、かんたんにいえば迷路内の敵を倒しながら、迷路内のどこかにあるEXITを探し、脱出するというものだ。そのとちゅうには、さまざまなモンスターがでてきたり、トラップがあったりして、われわれの進行を妨害してくる。迷路パターンも数十種類あって、あきずにプレイできる。まあ、ストーリーとしては、典型的なRPGといえるだろう。

登場キャラクターは4種類あり、プレイヤーはそのうちの1つを選んでゲームを進めていく。4種類のキャラクターは、それぞれ違った性格（特徴）を持っているので、4人でプレイする場合には、おたがいの弱点をカバーするようなフォーメーション？を組むといいだろう。4種類のキャラクターのネームは、〝ウォーリアー〟〝バルキリー〟、〝ウィザード〟、〝エルフ〟で、おのおのの性格は表にまとめておいた。

この性格とは、ゲーム上では、スピード（動く速さ）、アーマー（防御力。つまり敵にあたえられたダメージの何パーセントかを無効にできる）、ショットパワー（破壊力。武器の強さ）、ショットスピード（武器の飛ぶ速さ）、ファイトパワー（接近戦の強さ。ちなみに接近戦とは、敵と密接した状態で戦うことで、普通に戦うより点が高い）、マジックパワー（マジックポーションを取ったときのみ使える魔法の破壊力）の6種類の要素で定義されている。また、ウォーリアーは、壁と壁のすき間を通しての攻撃はしにくい、という特徴を持っていることも覚えておいてほしい。

これらのキャラクターには、最初に普通設定では1000のエネルギー（これをヘルスという）が与えられ、このヘルスは敵の攻撃を受けるたびに減っていき、0になると死んでしまう。つまり、一般のRPGでいう、ヒットポイントになるわけだ。

ヘルスを上げるには、迷路中に落ちているフードを取れば100ヘルス増えるので、フードでヘルスを補給しながら、いかに敵の攻撃をかわ

アイテム表

キャラクター表

性格＼ネーム	ウォーリアー	バルキリー	ウィザード	エルフ
カラー	赤	青	黄	緑
武器	おの	剣	魔法(火の玉)	弓
スピード	遅い	普通	遅い	速い
アーマー	20%	30%	なし	10%
ショットパワー	強い	普通	強い	弱い
ショットスピード	遅い	普通	速い	速い
接近戦	強い	強い	弱い	弱い
マジックパワー	弱い	普通	強い	やや強い

プレイヤーが操る4人

RPG●Q&A A．この質問は意外に多かった。結論からいえば、サルア城にある船には絶対に乗ることができないのだ。ただし、海や川のそばで、あるアイテムを使えば船に乗れるのだが……。それから、サルア城の船は88版にだけでてくるらしい。

すかがポイントになるだろう。
では次に、迷路内にでてくるアイテムについて説明しよう。

アイテム各種

●宝

取ると100点のボーナスだが、複数プレイのときは、この宝を取ると以後の得点に倍率が最高8倍までつくので、なるべく取るようにしよう。

●フード

ヘルスを増やすもので、皿にのった食べ物とビンに入った酒がある。どちらも取れば100ヘルス増えるが、酒の入ったビンは、撃つと壊れてしまうので、撃たないように注意しよう。

●マジックポーション

青か黄色のビンで、プレイヤーが取ってマジックボタンを押すと画面内の敵にダメージを与えることができる。そのときのダメージの大きさは、プレイヤーのマジックパワーに比例する。青色と黄色のビンの効果は同じだが、青色のビンは酒のビンと同じように、撃つと壊れてしまう。しかし、撃っても少しは効き目があるのだ。

●ネックレス

これを取ると、少しの間プレイヤーが点滅して、敵の目をくらますことができる。しかし、このときも当たり判定があり、敵にぶつかるとヘルスが減ってしまうので注意しよう。

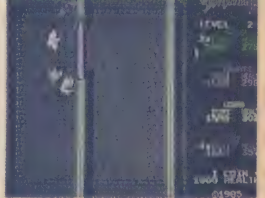
●EXTRAポーション

マジックポーションと同形のビンで、中にアイテムが入っている。6種類あり、それぞれ効果が違うので次に説明しよう。

盾——アーマーが10パーセント高くなる。
矢印——スピードが速くなる。
緑のツボ——マジックパワーが強くなる。
オレンジの玉——ショットパワーが強くなる。
イナズマ——ショットスピードが速くなる。
剣——ファイトパワーが強くなる。

これらのEXTRAポーションは、レベル8以降にしか出現しないが、取るとすごく有利になるので必ず取ろう。

以上のアイテムには、取ってはいけないというものはないが、ポーション等は取ったプレイヤーによって効果に差がでるので、そのアイテムを取ると一番効果のあるプレイヤーが取るようにしよう。

4人で協力して進めば敵なんか怖くない。協力が大切なゲームだ!

マジックポーションを使えば、画面内の敵にダメージを与えられる。

モンスター

敵のキャラクターについては、与えるダメージと得点について表にまとめたので、ここではその性格について説明しよう。

●ゴースト

レベル1から登場する敵で、弱いが体当たりされると極度にヘルスを失うので注意しよう。

●グラント

こん棒を持った怪物で、プレイヤーになぐりかかってくるが、強くはない。

●デーモン

鬼のできそこないのような奴で火の玉を投げてくる。これに当たると10ヘルス減るので要注意。

●ソーサラー

いわゆる魔術師で、点滅しながら向かってくるので、弾が当たりにくい。

●小人

石を投げて攻撃してくる。当たっても3ヘルス減るだけだが、しつこいので注意しよう。

●デス

最強の敵で、プレイヤーから200ヘルス吸い取るまで消えない。しかし、マジックパワーで大ボーナスが入る。

●シーフ

ときどきスタート地点から出現して、プレイヤーの持ち物(ポーション等)を盗んでいくどろぼう。

これらの敵は、デスとシーフ以外はジェネレーターという巣からわいてくる。ジェネレーターを壊さないかぎり、いくらでも出現してくるので、極力ジェネレーターを破壊するように努めよう。

迷路

次は迷路についてだ。迷路は、

2マスの太さの道は2人いっしょに進んで行けば余裕だぜ!

プレイヤーのヘルスを増やすフードのなかには壊れるものもあるぞ。

レベル8以降は敵の攻撃がオニになるうえ、面の形がランダムだ。

レベル7は右へ行き、デスをかわして上へ行けばゴールなのだが……。

GRUNTS(グラント)		1	2	3
KILL		1	2	3
得点	魔法	10	10	10
	通常攻撃	5	5	5
	接近戦	25	25	25
ジェネレーター		10	10	10
ダメージ	ヒット	5	8	10
	ショット	—	—	—

GHOSTS(ゴースト)		1	2	3
KILL		1	2	3
得点	魔法	10	10	10
	通常攻撃	10	10	10
	接近戦	不可		
ジェネレーター		10	10	10
ダメージ	ヒット	10	20	30
	ショット	—	—	—

モンスターリスト

モンスター名		
KILL		敵を何発で倒せるか
得点	魔法	魔法で倒したときの得点
	通常攻撃	通常攻撃(ショット)で倒したときの得点
	接近戦	接近戦で倒したときの得点
ジェネレーター		ジェネレーターを破壊したときの得点
ダメージ	ヒット	接近戦で受けるダメージ
	ショット	通常攻撃で受けるダメージ

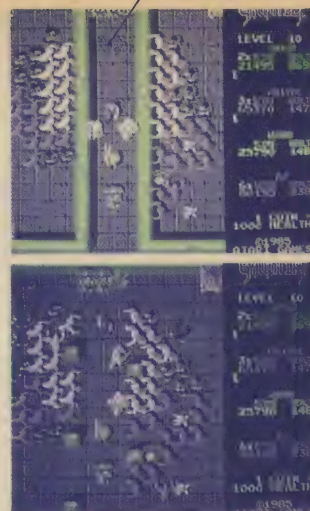
RPG ● Q&A　Q. アーケディア城に閉じこめられているお姫様を、どうしても助け出せません。どうすれば、あの扉を開けることができますか?

レベル7までは形が決まっていて、単調でEXITもすぐ見つかり、比較的楽に進めるのだが、レベル8以降の面は、数十種類もある迷路パターンのなかから、ランダムに選ばれるうえ、難しい面ばかりなのだ。なかには変わった仕掛けもあるので、少し説明しておこう。

●ワープホール

プレイヤーが入ると別のワープホールに出現する。ワープホールが密集している面は、自分の行きたい所へうまく行けない場合もある(下図参照)。

●壊れる壁

壁は通常破壊できないが、撃つと壊れてなくなる壁もあるのだ。

ここがトラップ

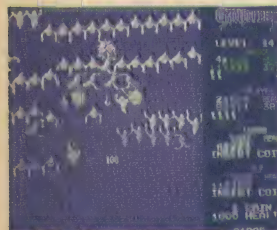
上に宝があるからといって進むと、トラップに触れてナキをみるぞ！

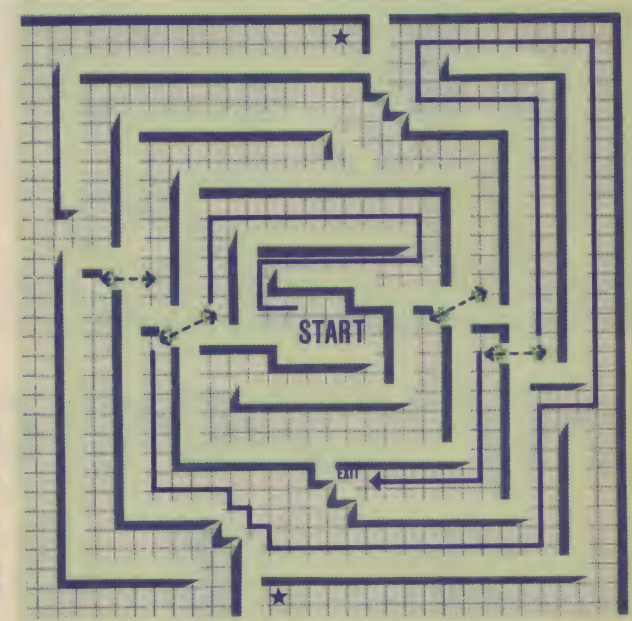
●トラップ

地面が光っている部分を通過すると、特定の壁が消えてしまう。面によっては、通過しないとEXITへ行けないようになっていることもあるが、わなとして配置されていて、通過するといっせいに敵に囲まれてしまうという、インケンな面もある。

とにかくレベル8以降はオニだが、なかには丸1日かけてレベル256までやった人もいるので、極められないことはないと思う。レベル8以降の面を1つ紹介するので参考にしてほしい。

出口は見えるが、なかなか行けない。迷路もこっているゲームだ。

レベル8以降に登場するボーナス面。制限時間内に脱出しろ！

敵に囲まれてしまった。こうなったらマジックを使おう。

EXITだらけの面。こんなカンタンな面もあるのがおもしろい。

レベル8以降のある面の全体図

ワープホールは←→のように組みになっている。ゴールへの最短距離は矢印のとおりだが、★印のところにアイテムがあるので、よってみよう。

最後に

ビデオゲームとしては、ひさびさのRPGだけど、今までのゲーム(ドルアーガの塔、ドラゴンバスター等)は、RPGとはいいながら、いまいち雰囲気が違っていた。しかし、この「ガントレット」は、同時4人プレイ可能というのもさることながら、各キャラクターの性格分けやゲームシステムなど、より本格的なRPGになっている。ビデオゲームファンなら、一度は挑戦してみてほしい。

P.S.ファンレターをお待ちしております……CPM闘幻狂一同。

THIEF(シーフ)		
KILL		1
得点	魔法	効果なし
	通常攻撃	500
	接近戦	500
ジェネレーター		―
ダメージ	ヒット	10
	ショット	―

DEATH(デス)		
KILL		魔法でのみ可
得点	魔法	? ? ?
	通常攻撃	1
	接近戦	不可
ジェネレーター		―
ダメージ	ヒット	プレイヤーのヘルスを200までうばう
	ショット	―

SORCERERS(ソーサラー)				
KILL		1	2	3
得点	魔法	10	10	10
	通常攻撃	5	5	5
	接近戦	25	25	25
ジェネレーター		10	10	10
ダメージ	ヒット	5	8	10
	ショット	―	―	―

LOBBERS(ローバー)				
KILL		1	2	3
得点	魔法	10	10	10
	通常攻撃	5	5	5
	接近戦	25	25	25
ジェネレーター		10	10	10
ダメージ	ヒット	―	―	―
	ショット(石)	3	3	3

DEMONS(デーモン)				
KILL		1	2	3
得点	魔法	10	10	10
	通常攻撃	5	5	5
	接近戦	25	25	25
ジェネレーター		10	10	10
ダメージ	ヒット	5	8	10
	ショット(火の玉)	10	10	10

RPG ● Q&A A．あの扉を開けるには、サイクロップスが2匹で守っている宝を手に入れないといけないのだ。ただし、かなり強い敵なので、十分経験を積んでから、戦いを挑もう。

RPGの中の魔法使いたち

文●祭　左右衛門

RPGをよりおもしろくするキャラクターの1人に魔法使いがいる。大自然の霊を呼び出したり、火の玉を投げるなど途方もない力を発揮する、これらの魔法使いたちの横顔と、その力の源泉を探ってみよう。

RPGを彩る魔法使いたち

ファンタジー・ロール・プレイ（以後FRPと略す）の世界では、戦士と同じように重要なキャラクターとして魔法使いがいる。

日本では昔から、魔法使いという呼び方はなかった。「魔術」がなかったわけではないが、呼び方が異なったのだ。「忍術」「幻術」「妖術」などと呼ばれた（ここでは陰陽道、仙道のようなこれらを合わせた呼び名は省く）。

日本では、百地党、果心居士などが有名だが、彼らは「忍」と呼ばれる者たちであり、影の者たちであった。

歴史の表面に登場することが少なかった日本の魔法使いとはちがい、外国の魔法使いには有名なものが多い。呼び方もさまざまに変化してきた。

ここでは実在した、もしくは実在したといわれる歴史上の魔法使い（あるいはその呼び名）について述べてみよう。

歴史の中の魔法使い

歴史上もっとも有名な魔法使いは、アーサー王と聖杯伝説のなかに出てくるマーリン（実在したかどうかは不明）であろう。彼は多くの魔法をこなしたが、敵の大軍を一瞬の間に消し去るなど、たいへんな魔法をいくつも使いわけたといわれる。

マーリンという名を、欧米人ならだれでも知っているはずだ。その最後は、魔女のビビアンに樫の木の中に閉じこめられたといわれ、今でもイギリスにはその伝説の樫の木が残っているそうだ。

日本人にはあまりなじみのない魔法使いたちが多いなかで、名前ぐらいは聞いたことがあると思われるのが、ロシアの怪僧ラスプーチンであろう。

20世紀の初頭、時のロシア皇子の病気にかこつけて宮廷に入りこみ、皇帝ニコライに魔法をかけ、

Q. ザ・スクリーマーで、酒場やタワーの中で会ったハンターたちと会話を試みたのですが、相手にしてくれません。どうしてですか？

8年間にわたってロシアを意のままにあやつったといわれている。彼の死後1年目に起こった、帝政ロシアの崩壊は彼のせいだといわれている。

アレクサンドロ・ド・カリオストロも歴史上有名な魔法使いの一人だ。彼は数多くの魔法薬を作り、売っていた。しかしそれらのほとんど(すべて?)が「イワシの頭も信心から」といったマガイものだったらしい。

そのため、魔法使いカリオストロというよりは、むしろ詐欺師カリオストロとしてよく知られている。

ファウストも有名だが、彼が偉大であったのは、ゲーテの詩の中だけであったようだ。実在のファウストという男は、占いをしたり、ニセの護符を売るのがせいぜいの、つまらない男だったらしい。もちろん、魔法使いとしての力は低い。

歴史の中の魔法使いたちは、このようにみな悪者として名を残しているのが興味深い。

ゲームの中の魔法使い

さて、FRP、もしくはコンピュータFRPの中に登場する魔法使いたちは、さまざまな呼び名で表される。それらの呼び名をあげてみよう。

WIZARDRY

いわずと知れたコンピュータFRPの最高峰である。

MAGE……メイジと発音するのが一番正しいだろう。同意語にMAGI—メイジャイ、マギなどがあり、これがMAGIC—マジック、MAGICIAN—マジシャンに変化する。

語源はラテン語のMAGUS…マグス、博識の人からきている。キリスト誕生のとき、贈り物を持って祝いにきた東方の三賢人というのがこれにあたる。

善悪とりまぜたいろいろな魔法を使い、一般的な魔法使いという意味では、メイジ、マジシャンがよく使われる。拝火教として有名なゾロアスター教の僧侶のことをMAGI—マギという。

ウイザードリィの中では、攻撃専門の魔法使いで、なさけないことに切り傷ひとつなおすこともできない。しかし、レベルが上がれば核爆発を起こす(!!)こともできる、なかなか強力な魔法使いだ。

PRIEST……プリースト。お坊さんという意味あいで使っていればいいだろう。坊主というにはまじめすぎ、僧侶というにはくだけすぎだ。

語源はラテン語のPRESBYTERUS—プレスビテルス、長老からきている。教会長老という意味である。

語源もふくめ、プリーストには魔法使いの意味はない。が、神はすべての源であり、その使徒である僧は、神の力を受けつぐものである。そのため、ウィザードリィの世界では、高位の僧は死者を生き返らせるぐらいのことは、かんたんにできてしまうのだ。

BISHOP……ビショップ。司教さまというのがこれに当たる。

語源はギリシア語のEPISCOPOS—エピスコッポス、見る者の意である。教会の目であり、神の目である。プリーストの上位者であり、ウィザードリィの世界では、メイジ、プリースト両方の魔法を使うことのできる、強力な魔法使いだ。

LORD SAMURAI……魔法使いとしては却下したい。筆者の知るかぎり、ランスロットは死者を蘇らせたことはなく、宮本武蔵は火の玉を投げたりしたことはないからである。

ULTIMA

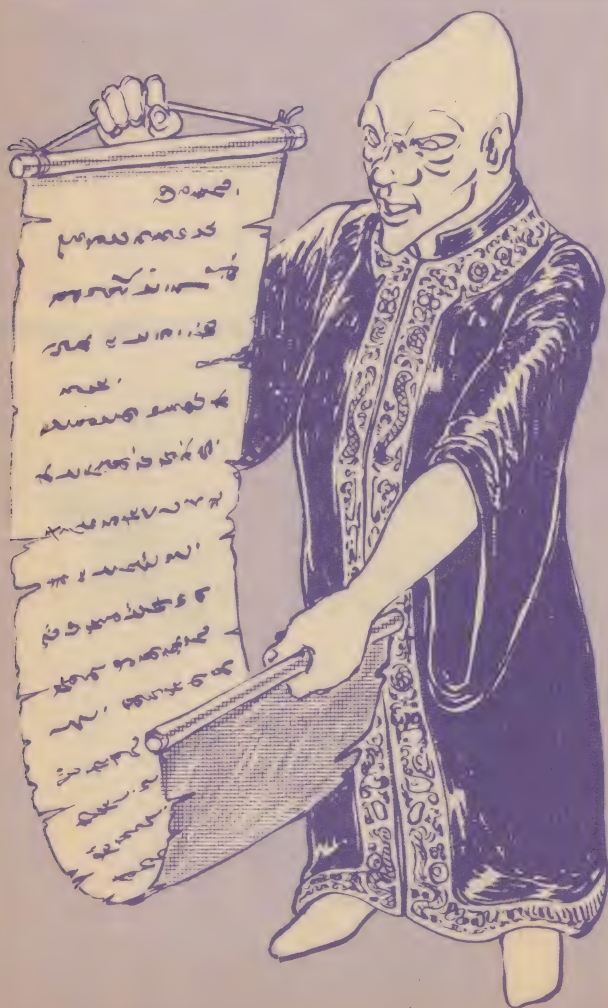
ウルティマ、アルティマどちらでもよろしい。語源は、ラテン語のULTIMUS—ウルティムス—「最も」からきている。ウ ザードリィと並ぶ、コンピュータRPGの横綱である。

WIZARD……ウィザード。この語の元はWISE MAN—ワイズ・マン、賢い人からきている。ウィザードという語には、元来、天才的という意味が含まれている。意味あいとしては、魔法使いの先生というような感じだろう。

メイジよりは一段上の総合的な魔法使いといった感じがあるが、ウルティマの世界では、攻撃専門の魔法使いとして登場していた。しかし、それはI、II、IIIの場合で、IVにはWIZARDは出てこない。

主として、ウィザードという語は善的な意味あいで使われることが多い。

CLERIC……クレリック。訳としては神主が適当だろう。同意語にCLERGY—クレアジィがある。語源は、ラテン語のCLERICUS—クレリクス、運命からきている。神に仕えるのが、聖職者の運命だからである。

RPG●Q&A A．まず考えられるのが、自分のキャラクターのI.Q.があまりないという場合だろう。1月号でも少しふれたけど、I.Q.を80くらいにしてから話してみよう。

プリーストと同じく、魔法使いの意味はないが、ウルティマの世界では防御魔法をおもに使う魔法使いである。ウィザードリィのプリーストと同じようなものだ。

DRUID……ドルイド。ドルイド僧といった意味。古代ケルト族の間で行われた宗教がドルイドといわれる。ミステリアスな宗教の僧＝ミステリアスな力を持つ、と考えられたのだろうか。ドルイド教の礼拝は、樫の森の中で行われ、僧は身に寸鉄を帯びることもきらった。

魔法の世界では、樫の木は特別なものと考えられている。なぜなら樫の木は非常に堅く、それは魔法によって守られていると考えられたためである。

ウルティマの世界のドルイドは、魔法の知識を広く持つ、魔法使い&戦士となっている。

PALADIN……パラディン。古代フランク族（ゲルマン人の一派）の王に仕えた1人の男の名。清廉実直、勇猛果敢を絵に描いたような男であった。それが転じて、現在では、正義の勇剣士といった意味で使われることが多い。

彼は、多少なりとも魔法の心得があったらしく、FRPの中に登場するときは、魔法が使える強力な戦士という場合が多いようだ。

ILLUSIONIST……イリュージョニスト。魔法使いというよりは、その名のとおり幻術使いとでも呼ぶほうがよいだろう。日本の果心居士などは、このイリュージョニストにあたる。

語源は、ラテン語のILLUSIO—イルジオ、想い、からきている。

何ごとも、らしく見せる技を使い、幻を見せるのを得意としている。

なんだ、幻かとバカにしてはいけない。しっかりした技を使いこなせば、幻の刀で斬った相手に血を流させることもできるし、死んだと思わせれば殺すこともできるのだ。

THE BARD'S TALE

ザ・バーヅ・テイル。吟遊詩人の物語。米エレクトロニックアーツ社の、ひさびさのヒット作。はっきりいってしまうと、ウィザードリィのマネだが、なかなか楽しい作品に仕上がっている。

SORCERER……ソーサラー。妖術使いというのがほぼ合っているだろう。悪事を働くものが多く、悪者の意味がある。

語源はラテン語のFORTUNA—フォルツナ、未来からきていて、未来を見ようとする悪しき人、の意味である。

ファンタジーやFRPでは、ウィザードと並んで、やたら出てくる。バーヅ・テイルのなかでは、幻術のエキスパートとなっているが、実際もそんなものだろう。

CONJURER……コンジャラー。魔法使いという訳でいいだろう。傀儡というのが一番合っているが、これでは意味どころか、読める人もそうはいないだろう。手品師というような意味もあるが、無から生み出すためだろう。

語源はラテン語のCONJURE—コンジュレ、ともに祈る、からきている。つまり「あなたも私とともに祈りなさい。そうすればこのなにも中にないはずの帽子から、ハトが出てきます」という意味合いである。

THE BLACK ONYX

ザ・ブラックオニキス。日本初の国産コンピュータFRPだが、なんのことはない、作ったのはガイジンである。ここでは、第2弾のファイヤー・クリスタルに登場した魔法使いを紹介しよう。

HERTIC（正式にはHERETIC）……ヘラティック。意味としては悪教者であろう。語源は、ラテン語のHAERES—ハエレス、異なる、である。直訳すれば異教徒だが、欧米では長年にわたってキリスト教のみが正しい宗教であると、教会が大衆におしつけてきたため、異なる宗教を信じる者＝悪人という図式ができ上がってしまった。そのためオニキスの世界でも、異教徒＝悪魔の力を使う者、となっている。

SHAMAN……シャーマン。シベリア奥地の部族の、医者であり、まじない師であり、長老であるの

RPG● Q&A　Q．ザ・スクリーマーのなかで、開かないドアがでてきますが、そのドアを開けるためのパスワードは、どうすれば知ることができますか？

がもともとのシャーマン。これが語源となって、英語のSHAM—シャム、インチキ、ができたぐらいである。
　やはり、まじない師というのが一番合っているだろう。
　しかし、ブードゥーなどと同じく、かなり実用性があったらしく、初期の探検家たちは、ずいぶんこれに苦労させられたらしい。ここでもキリスト教の図式、わけのわからないもの＝悪いもの、が影響している。そのためFRPで登場するシャーマンもみな悪者。
KISHNA（正式にはKRISHNA）……クリシュナ。ヒンズー教の守り神、クリシュナ神である。なぜ、こんな高位の神が出てくるのかと思ってBPSに聞いてみると「ネタがなかったので、適当に出した」とのこと。困ったものだ。

そのほかの魔法使い

　そのほか、コンピュータではないFRPに登場する魔法使いをあげてみよう。
NECROMANCER……ネクロマンサー。ソーサラーを妖術使いと訳したが、あれが〝だいたい〟なら、こちらは〝ピッタリ〟妖術使いだ。死体を動かす魔法や、人を裏切らせる魔法など、根性の悪い魔法が得意なのがネクロマンサーだ。まさにあやかしの術。
　語源は、ギリシア語のNECROS—ネクロス、死体、からきている。
WITCH……ウィッチ。同じく悪魔の力を借りて、根性の悪い魔法を使うのを得意とする。魔女と訳されることが多い。おとぎ話に出てくる、大きな鍋でトカゲのしっぽ、コウモリの羽、ネコのヒゲなどをぐつぐつ煮ているワシ鼻のおばあさんというのが、このウィッチだ。
　以上が、FRPにしばしば登場する魔法使いたちだが、このほかにもたくさんの魔法使いたちがいる。今回はページ数も少ないのでこのへんにしておこう。

RPG●Q&A　A．パスワードは、他のハンターとの会話やカベに書いてあるメッセージなどから知ることが可能だ。また、EXカードというアイテムを使えば、ほとんどのドアは、パスワードなしで開けることができる。

オリジナルファミベーマシン語RPG
マリオのRPGもどき

久々の登場、KAZ先生がファミベーでRPGに挑戦！
機械語を使った新作を、みんなもじっくり楽しんでくれ！
●ファミリーコンピュータV2専用●KAZ

こんにちはKAZです

しばらくのごぶさた、シメ切り破りのKAZです。ファミベーひとすじ、最近はもうヤケぎみです。

今回は、山幸彦(やまさちひこ)が特集を担当するというので、お手伝いを……と思ったのですが、またまた足を引っぱってしまいました。編集室の皆さん、ゴメンナサイ。

さて、今回の特集はRPGということで、ファミベーでもやってみたい題材を、前々から案は練(ね)っていたわけです。しかし、なんといっても2Kというプログラムエリアの狭さ!! 大容量のパソコンでさえ、これぞRPGというソフトには、そうそうお目にはかかれません。ここでは、あくまでその雰囲気を持ったゲームを組んでみました。機械語を使ってメモリ効率を少しでもよくしようとしてあります。入力はメンドウですが、ぜひ遊んでやってください。

ストーリー

このゲームには、はっきりいってストーリーはありません。あなたの目的は、マリオを操(あやつ)って「先に進む」ことです。マリオがなんのために先に進むのかは、自分で考えていただいてかまいません。

宝の山を目ざしていることにしても、お姫様を助けに行くことにしても、または原稿を届けに行くことにしてもいいわけです。自分がいちばん共鳴できる目的を想像して、マリオを進めてください。

マリオの行く手は山あり谷あり、バケモノありで、なかなかバラエティに富(と)んでいます。マリオをうまく操って切りぬけてください。

入力方法

このプログラムは、ほとんど機械語でできています。そのために入力には多少めんどうな手段をとる必要があります。なお、V2専用ですので注意してください。

まず、リスト1を入力してセーブしてください。このリストは、機械語を入力するためのプログラムです。

続いてリスト2の入力です。リスト2は、左から、番地、:(コロン)、データ(8個)、:、チェックサム(入力ミスがないかを確確めるためのデータ)の順に並んでいます。入力するのは、・・・・・・・データの部分だけです。リスト1をRUNさせると、入力する内容を聞いてきますから、リスト2のうすく色のついている部分を入力していきます。2文字入力してRETURNキーを押すのくり返しです。1行分(データを8個)入力すると右横に2ケタの数字が出力されます。その数字をリスト2の右端の数字とくらべてください。2つの数字が同じなら、その行は正しく入力されています。

もし違っていたら、@が書いてあるキーを押して、RETURNキーを押してください。そしてもう1度、その行を入力してください。

リスト2をすべてまちがいなく入力したら、今度は、・・・・・・そのままでリスト3を入力します。

まちがえないように。

セーブのしかた

リスト3の入力が終わったら、カセットテープをセーブ状態にして、RUN1000と打ってRETURNキーを押してください。自動的にセーブしてくれます。

実行のしかた

セーブされたテープには、ベーシックプログラムと機械語のプログラムが、いっしょに入っています。ふつうにLOADして、RUNすればOKです。

遊び方

メモリが少ないため、かなりパズル的なゲームになってしまいました。マリオをコントローラーIで操ってください。マリオは、いろんなことができます。操作法も、いろいろやってみて自分でみつけてください。基本的な操作方法は、✚キーはおもに移動、Aボタンはジャンプするとき、Bボタンは動作の決定、セレクトボタンは持ち物の決定に使われます。

アイテム&キャラクター

ゲーム中に出てくるマリオ以外のキャラクターは、ほとんど敵です。逃げるなり、やっつけるなりしてください。画面左上に、敵が表示されているときが攻撃のチャンスです。✚キーで相手に狙(ねら)いをつけ、Bボタンでタイミングよく攻撃してください。ブザーが鳴るので、このブザーが鳴り終わるまでにBボタンを押さないと、自動的に攻撃失敗になります。

他に、迷路内の箱には、いろいろなものが入っています。役立ててください(使い方は自分でみつけてください)。

あとがき

動きが多少荒(あら)いところがありますが、なんとか理解してください。

今回も時間がなくて苦しみましたが、みなさんも、ファミリーベーシックを眠らせないように、ガンバッテください。

RPG● Q&A Q・H・C(ハンター・クラス)が25になったとき、首屋でホワイトペンダントをもらいました。いったいこのペンダントは、なんなのでしょうか?(スクリーマーのお守りとも聞いていますが……)

マリオのRPGもどき ファミリーコンピュータV2専用 リスト1

```
10 CLEAR&H71FF:CLS:A=&H7200:LOCATE0,21
20 PRINT"ADD.:";HEX$(A):PRINT:D=0:B=0
30 LOCATEB*3,22:INPUTA$:C=VAL("&H"+A$):IFA$="@"THENA=A-8:GOTO20
40 POKEA+B,C:D=(D+C*B+(A AND255)+A/256)AND255:B=B+1:IFB<8THEN30
50 LOCATE24,22:PRINT":";HEX$(D):A=A+8:PLAY"T4O4C1":IFA<>&H7800THEN20
```

マリオのRPGもどき リスト2-①

```
7200: 4C B4 77 A5 F6 85 48 A5 :C5
7208: F7 85 49 20 15 73 4C 2A :C8
7210: 73 60 60 60 8E 81 06 E8 :89
7218: 8E 80 06 E8 8E 83 06 E8 :D7
7220: 8E 82 06 20 15 73 A9 00 :7
7228: 20 14 A8 4C F8 75 60 60 :21
7230: 20 03 72 C9 F4 D0 03 4C :58
7238: 35 77 C9 20 F0 22 C9 DC :DD
7240: D0 06 4C 5B 72 4C 60 72 :E1
7248: C9 31 90 0F C9 39 B0 0B :FC
7250: 38 E9 30 85 FF 20 78 77 :95
7258: 4C 60 72 A9 10 20 D1 76 :8F
7260: 20 03 72 E6 49 E6 49 20 :61
7268: 2A 73 C9 20 D0 03 4C B3 :31
7270: 76 C9 DC F0 F9 A5 FA 30 :AA
7278: F5 20 00 73 A2 01 4A B0 :E2
7280: 05 CA 4A 90 03 CA 86 F8 :88
7288: 86 F9 A5 F0 0A 90 0B A9 :BC
7290: FF 85 FA A5 F8 85 F9 4C :DB
7298: 28 74 0A 90 03 4C F8 75 :13
72A0: 0A 90 15 E6 FC A5 FF C5 :82
72A8: FC B0 04 A9 00 85 FC 20 :E4
72B0: 78 77 20 FE 75 4C 79 72 :5
72B8: 20 03 72 A5 F9 18 65 48 :D8
72C0: 85 48 20 A1 AC A5 F9 18 :62
72C8: 65 48 85 48 20 2A 73 C9 :7D
72D0: 39 90 0C C9 DC B0 08 A9 :C2
72D8: 00 85 F9 A5 F6 85 6B 20 :89
72E0: AA AC A2 00 20 14 72 A5 :93
72E8: F9 18 65 48 85 48 85 F6 :DE
72F0: A2 04 4C 14 72 A9 00 85 :A0
72F8: F9 85 FA A2 04 4C C8 75 :1E
7300: 20 85 A6 A5 90 29 F0 85 :A8
7308: F0 20 85 A6 A5 90 29 0F :B7
7310: 05 F0 85 F0 60 A5 48 0A :91
7318: 0A 0A 18 69 10 85 19 A5 :BF
7320: 49 0A 0A 0A 18 69 17 85 :6E
7328: 1B 60 20 A6 AB A9 05 20 :61
7330: 08 88 A5 73 85 F1 60 A9 :EB
7338: 20 85 F5 A0 00 B1 F2 85 :6B
7340: F4 A5 F2 18 69 01 85 52 :6E
7348: A5 F3 69 00 85 53 20 F8 :D8
7350: 87 20 2A 73 C5 F5 EA EA :A4
7358: C6 F4 D0 F2 60 A2 00 A0 :CC
7360: 00 B1 F2 C9 20 90 02 A9 :83
7368: 20 9D 10 01 E8 C8 C9 00 :D6
7370: D0 EF A0 01 B1 F2 85 F5 :99
7378: A9 10 85 F2 84 F3 4C 3B :7C
7380: 73 00 A5 F6 4A 4A 4A C9 :99
7388: 01 F0 03 4C 30 77 20 03 :9A
7390: 72 E6 48 E6 48 20 15 73 :A3
7398: A9 01 20 14 A8 20 20 76 :F
73A0: C9 0C D0 14 A9 0A 20 F4 :C2
73A8: 76 A5 E2 85 FF 20 78 77 :7D
73B0: A9 01 20 D4 A7 4C 30 77 :4E
73B8: 85 F0 A9 0C 38 E5 F0 20 :97
73C0: D1 76 4C B0 73 D0 01 60 :38
73C8: 85 F2 C8 B1 D8 85 F3 C8 :90
73D0: 84 DA 20 A1 AC 20 21 74 :57
```

マリオのRPGもどき リスト2-②

```
73D8: 20 AA AC A4 DA 4C BC 73 :B7
73E0: 01 20 20 1F 1D 1D D8 DA :60
73E8: 00 01 D8 DA 1F 1D 1D CC :66
73F0: CC 00 01 1D D8 D9 D9 DA :1A
73F8: 45 4E 44 00 A9 02 85 F6 :B4
7400: A9 13 85 F7 4C F0 72 68 :6
7408: 68 E6 E2 A9 08 C5 E2 F0 :5A
7410: 03 4C BE 77 A9 13 85 48 :66
7418: A9 02 85 49 A9 F8 85 52 :1F
7420: A9 73 85 53 4C F8 87 00 :48
7428: 20 03 72 20 B8 75 0A 18 :34
7430: EA EA 65 49 85 49 A5 F9 :DD
7438: 0A 18 65 48 85 48 20 2A :7C
7440: 73 C9 20 F0 0A C9 DC F0 :46
7448: 06 A9 00 85 F9 85 FA A9 :10
7450: 02 85 A8 20 AA AC A5 F9 :6
7458: 18 65 48 85 48 20 BB 75 :39
7460: 65 49 85 49 20 A1 AC A2 :E9
7468: 0C 20 14 72 C6 A8 D0 E3 :F3
7470: 20 AA AC 85 F7 A5 48 85 :19
7478: F6 E6 49 E6 49 20 2A 73 :6F
7480: E6 FA C9 20 D0 03 60 60 :BB
7488: 60 C9 DC F0 F9 A5 FA 10 :9A
7490: 01 60 C9 03 90 07 0A 0A :0
7498: 0A 0A 20 D1 76 4C F5 72 :4D
74A0: 48 48 A9 30 85 D8 85 D9 :23
74A8: 68 C9 64 90 06 E9 64 E6 :68
74B0: D8 D0 F6 C9 0A 90 06 E9 :B2
74B8: 0A E6 D9 D0 F6 69 30 85 :10
74C0: DA A9 D8 85 52 A9 00 85 :C0
74C8: 53 85 DB 20 F8 87 68 60 :E
74D0: 48 A9 00 85 F4 68 C6 F4 :80
74D8: D0 FC 38 E9 01 D0 F7 60 :5
74E0: A9 07 8D 15 40 A9 7F 8D :22
74E8: 01 40 A9 03 8D 00 40 A0 :8F
74F0: 00 B1 D8 85 DA C8 B1 D8 :6E
74F8: D0 01 60 8D 02 40 C8 B1 :97
7500: D8 8D 03 40 A5 DA 20 D0 :41
7508: 74 F0 EA 60 F0 2D 09 63 :58
7510: 08 1A 0A 00 60 60 60 60 :96
7518: 00 40 04 01 21 60 02 02 :31
7520: B0 03 03 B0 06 00 18 07 :9A
7528: 01 68 FF FF FF FF FF FF :35
7530: A5 33 09 10 85 33 8D 01 :5
7538: 20 A9 18 85 F2 A9 75 85 :46
7540: F3 A0 00 B1 F2 48 0A 0A :D
7548: 48 0A 0A AA C8 B1 F2 85 :E8
7550: F4 98 48 A0 04 A9 00 9D :D8
7558: 00 02 9D 03 02 A5 F4 9D :F1
7560: 02 02 A9 20 9D 01 02 E8 :39
7568: E8 E8 E8 88 D0 E7 68 A8 :3
7570: C8 68 AA A9 40 24 F4 D0 :FB
7578: 24 98 48 B1 F2 A0 04 9D :EE
7580: 80 06 18 69 01 E8 88 D0 :85
7588: F6 68 A8 68 AA A9 01 9D :1E
7590: 3D 06 C8 B1 F2 C9 FF D0 :30
7598: 01 60 4C 43 75 98 48 B1 :7C
75A0: F2 9D 81 06 18 69 01 9D :17
75A8: 80 06 69 01 9D 83 06 69 :C9
```


A．じつは、このペンダントは、スクリーマーを終わらせるために必要なアイテムなのだ。ただ、このホワイトペンダントをある順番で取り換えていって、最終的にはレッドペンダントにしないといけない。そうすれば伝説のスクリーマーと……

マリオのRPGもどき リスト2-④

```
7730: A5 FB D0 F1 60 A5 F6 D0 :D3
7738: 07 E6 F6 E6 F6 4C F0 72 :E
7740: A5 F7 C9 0B D0 03 4C FC :5D
7748: 73 4C 07 74 4C 41 4D 50 :21
7750: 00 53 54 4F 4E 45 00 46 :9B
7758: 49 52 45 00 57 41 54 45 :D0
7760: 52 00 48 45 41 54 00 46 :A9
7768: 4C 45 45 5A 00 52 4F 50 :79
7770: 45 00 46 4C 41 53 48 00 :FB
7778: A5 FF D0 01 60 A9 01 85 :90
7780: 49 85 A8 A9 4C 85 52 A9 :DC
7788: 77 85 53 A9 07 85 48 A5 :6
7790: FC C5 A8 D0 03 A9 2A AE :D4
7798: A9 20 20 F0 87 20 04 77 :BD
77A0: A5 FF C5 A8 D0 01 60 E6 :8
77A8: A8 A9 01 25 A8 F0 E0 E6 :EC
77B0: 49 D0 D8 60 A9 00 85 E2 :C8
77B8: 85 FF A9 5A 85 FB 20 32 :F0
77C0: A9 A2 00 86 48 86 FA E8 :DE
77C8: 86 F8 E8 86 F6 A9 05 85 :38
77D0: 49 20 A1 AC E6 49 A9 12 :17
77D8: 85 F2 A9 77 85 F3 20 37 :35
77E0: 73 20 AA AC A9 FD 85 F2 :81
77E8: 20 37 73 A9 06 18 65 49 :FD
77F0: 85 49 C9 16 90 F2 A9 0B :92
77F8: 85 F7 4C 1D 77 38 C3 00 :E4
```

マリオのRPGもどき リスト2-③

```
75B0: 01 9D 82 06 4C 89 75 60 :16
75B8: 20 A1 AC A2 FF A5 FA 30 :A8
75C0: 04 F0 01 E8 E8 8A 18 60 :D4
75C8: 20 03 72 A2 04 4C 14 72 :D7
75D0: 00 00 00 00 00 00 00 00 :28
75D8: 00 00 00 00 00 00 00 00 :68
75E0: 00 06 00 00 00 00 00 00 :AE
75E8: 00 00 00 00 00 00 00 00 :E8
75F0: 00 00 00 00 00 00 00 00 :28
75F8: A9 09 AC A9 0D AC A9 11 :C1
7600: 85 D8 A9 76 85 D9 4C E0 :75
7608: 74 90 C8 08 00 90 35 0C :8A
7610: 00 90 53 08 42 08 53 08 :D8
7618: 42 08 53 08 42 08 00 00 :66
7620: A9 23 85 1B A9 24 85 19 :53
7628: 85 F2 A9 07 20 14 A8 20 :FD
7630: FE 75 A9 04 85 F5 20 F8 :68
7638: 75 20 90 76 18 65 F2 85 :BA
7640: F2 20 00 73 A5 F2 66 F0 :6B
7648: 90 02 69 07 66 F0 90 02 :8F
7650: E9 08 C9 18 B0 02 A9 18 :7A
7658: C9 31 90 02 A9 30 85 19 :28
7660: 85 F2 A9 07 20 14 A8 A9 :7C
7668: 10 25 F0 F0 11 A9 24 38 :B6
7670: E5 F2 90 04 49 FF 69 00 :E3
7678: 18 69 0C 85 F3 60 C6 F5 :83
7680: F0 03 4C 36 76 A9 00 85 :B5
7688: F3 4C FB 75 60 60 60 60 :D1
7690: 20 9E 76 D0 01 60 20 9E :20
7698: 76 A8 B9 AF 76 60 A5 E8 :85
76A0: 0A 0A 18 65 E8 18 69 01 :AE
76A8: 85 E8 4A 4A 29 03 60 F8 :5
76B0: FC 04 08 AD 81 06 C9 0C :77
76B8: F0 04 A9 00 85 F9 4C 28 :97
76C0: 74 00 00 00 A0 04 9D 80 :72
76C8: 06 18 69 01 E8 88 D0 F6 :BF
76D0: 60 85 D8 A5 FB 38 E5 D8 :9E
76D8: B0 02 A9 00 85 FB 20 FB :5C
76E0: 75 20 A1 AC A9 18 85 48 :48
76E8: A9 00 85 49 A5 FB 20 A0 :70
76F0: 74 4C AA AC 18 65 FB 90 :FF
76F8: 02 A9 FF 85 FB 20 F8 75 :35
7700: 4C E1 76 60 20 F8 87 A0 :87
7708: 00 B1 52 08 E6 52 28 D0 :37
7710: F8 60 10 1D 1D F4 F4 F4 :AB
7718: F4 1D 1D 1F 00 20 30 75 :1F
7720: A9 0A 20 F4 76 20 30 72 :94
7728: 20 90 76 D0 03 4C 82 73 :9D
```

マリオのRPGもどき リスト3

```
10 POKE7,&H88,&H70:CLEAR&H71FF
20 CLS:CALL&H7200:END
1000 POKE7,&HFF,&H77:SAVE"R.P.G.2":POKE7,&H88,&H70
```

BGグラフィック画面データ

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
0	I 6Ø	J 3Ø	J 3Ø	J 3Ø	J 3Ø	J 3Ø	I 7Ø	I	T	E	M	S								L	I	F	E					
1	J 2Ø						J 2Ø												K7Ø	K5Ø	K5Ø	K5Ø	K5Ø	K5Ø	K5Ø	K5Ø	K5Ø	L0Ø
2	J 2Ø			I 5Ø			J 2Ø												K6Ø									K6Ø
3	J 2Ø						J 2Ø												K6Ø									K6Ø
4	J ØØ	J 3Ø	J 3Ø	J 3Ø	J 3Ø	J 3Ø	J 1Ø												L1Ø	K5Ø	K5Ø	K5Ø	K5Ø	K5Ø	K5Ø	K5Ø	K5Ø	L2Ø

以上の部分だけ入力してください

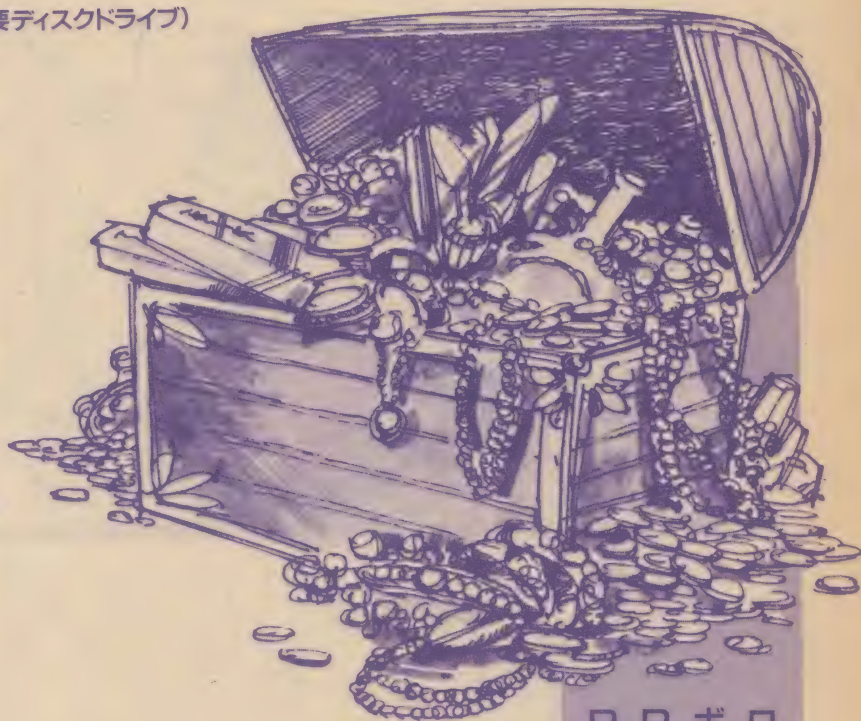
RPG● Q&A Q．５Fのファイナルドアが開けられなくて先へ進めなくなってしまいました。ずばり、パスワードを教えてください。お願いします。

オリジナルテキストタイプパソコンRPG

TREASURE SEEKER

トレジャーシーカー

●対応機種／マイクロソフト系DISK-BASIC搭載機（要ディスクドライブ）
●シナリオ／河津秋敏●プログラム／海城広志・鎌田良久

ロールプレイングゲームの本当の楽しさは、今のところ、ボード版でしか味わえない。そこで、少しでもボード版RPGの雰囲気を知ってもらおうと思い、オリジナルRPGを創ってみた。ぜひ一度、遊んでみてくれ!!

本来の意味を知ってほしい

ロールプレイングゲームというと、怪物を殺しまくって、宝と経験を得るものだと思っている人が多いのではないかな? まあ、プレイしている人の好みにかかわらず、市販されている多くのソフトが、そんな風にできているのだから、仕方がないというのも事実だろうが……。

ロールプレイングの本来の意味は、前にも出てきているように、"役割を演じる"ということだ。小説や映画の登場人物たちが、そのストーリーのなかで自分の役割を果たすように、ロールプレイングゲームのキャラクターたちも、マスターが創ったシナリオのなかで、自分の役をこなしていくのだ。

もし、ファンタジー小説のなかに、怪物を殺すだけの人物がでてきたとしたら、その人物に魅力を感じるだろうか? おそらく、そんな小説があっても、誰もおもしろいとは思わないだろう。

登場人物たちは、ときには恋もするだろうし、敵のワナに捕らえられてしまうこともあるだろう。また、捕らえられているところを誰かに助けられるかもしれない。あるときは、圧倒的な数の敵に囲まれて逃げることもできず、降伏して反撃の機会を待たなければならなくなるかもしれない。

このように、小説や映画の世界では、怪物と戦うだけの話は存在しないといえるだろう。

コンピュータとRPG

当然、ロールプレイングゲームのなかでも、あらゆることが起こる可能性がある。ボード版だったらマスターの腕しだいで、ある程度の状況には対応することができるのだが、すべての要素を取り入れることは、とても難しい。コンピュータゲームにしようと思えばなおさらだ。

キャラクターが恋をしたら、どういう処理をするのか、これだけでも難しい。パーティーの人数が増えるだけでもたいへんだ。さらに、実際のゲームでは、プレイヤーが操る以外のキャラクター"ノンプレイヤーキャラクター(NPC)"が出てくる。

このNPCもコンピュータがコントロールしなければならないが、もしNPCがすべてをやってしまったら、まったくつまらないシナリオになってしまうし、何もしないのでは出てきた意味がない。会話だけをとっても、マスターが人間ならアドリブで対応できるが、コンピュータにはそれができない。もし、それをやらせようと思えばデータ量が膨大なものになってしまう。

結局、コンピュータで本格的なRPGを作るのはとても難しいため、ウィザードリィのように戦闘部分をメインにしたものが多くでてきて、それがコンピュータRPGの中心のように思われてしまったのだろう。

ソフトを作る側も、プログラム技術が急速に向上しているのだから、RPGの原点を見つめなおして、よりRPGらしいソフトを作ってほしい。

RPG●Q&A A：いやー、この質問には困った。このファイナルドアを開けると（4つね）6Fへ行けるんだけど……。それじゃ、最初のドアのパスワードだけ教えよう。ズバリ、6565だ。あとの3つは、自分で、ある法則を見つけて開けてくれ。

宝を得たり、数字上の経験を得るよりも、シナリオの世界のなかで、自分のキャラクターになりきって、その世界での冒険を楽しむことが、たいせつなのだから。

物語

さて、そこで少しでもボード版RPGの雰囲気を味わってもらおうと、オリジナルプログラムを作ったので、まず、その世界設定を紹介しよう。

この世界は、普通のファンタジーと同じ、剣と魔法の国である。人間と怪物とは、数百年にもわたって戦い続けてきた。そして、人間は徐々にその勢力範囲を広げていった。〝グレンワルト王国〟もそういった国の一つである。

王国の首都から約10日の行程のところに〝ホープヒル〟という町がある。ここが、この物語の出発点だ。

この町は、王国の中心よりも辺境に近い。それでも今は、この付近には怪物たちも姿を現すことはなくなっている。街道筋で見られるのは、盗賊ぐらいのものだった。

しかし、このあたりにも、昔日の戦いの面影はあちこちに残っていた。打ち捨てられた砦、忘れられた神殿、人の消えた村の跡、そういったものが点在していた。それらのものは、町の伝説のなかに生き続けた。しかし、その多くは、ほとんどの人から忘れ去られ、あるいは子供を怖がらせるホラ話として記憶されているだけだった。暗い森にオークの巣があるとか、ドラゴンの住む洞窟があるといった具合に……。

人々は大地を耕し、商売をして日々を暮らしていた。若者たちは、そんな生活から逃れようと辺境の、まだ怪物たちの多く住む土地へと、冒険を求めて旅立っていった。そして、君もそういった若者の一人なのだ。

君は、ある日家の納屋から、古い地図と文書を発見した。それには、昔の神殿の場所と、そこに膨大な宝があることが記されていた。伝説は、少なくともその一つは、真実だった

RPG●Q&A　Q．ハイドライドIIには、どこかに隠された街があるそうですが、それを出す2つの条件とはいったいなんですか？・具体的に教えてください。

のだ。君は装備を整え、出発した。そして今、君は地図に記された場所に立っている。君の眼前には洞窟の入口がある。この洞窟が、忘れさられた神殿へつづいているのだ。その奥には富と名声が待っている。さあ、冒険の始まりだ！

プログラムの入力

今回は、RPGということで、データ量が非常に多くなり、ROMバージョンではメモリ不足になってしまう。そこで、DISK-BASIC上でのみ、実行可能ということになってしまった。

対応機種としては、PC-88、98シリーズ、FMシリーズなど、マイクロソフト系のDISK-BASICが動く機種で、フリーエリアが20キロバイト以上あるものとなる。

掲載したプログラムは88、98用で、リスト1からリスト5までの5本に分割されている。まず、打ちこむ前の準備として、このゲーム専用に新しいディスケットを1枚、通常の手順でフォーマットしてほしい。

新しいディスケットができたら以下の手順にそってプログラムを打ちこんでくれ。

1 リスト1を入力し〝HEAD〟というファイル名でセーブする。

2 リスト2を入力し〝DATA1〟というファイル名でアスキーセーブする。

3 同様にリスト3、リスト4を入力し〝DATA2〟〝DATA3〟のファイル名で、それぞれアスキーセーブする。

4 リスト5を入力し〝GAME〟のファイル名でセーブする。

5 1でセーブした〝HEAD〟をロードし、〝DATA1〟をマージ（MERGE命令を使う）してRUNさせる（ディスケットはセットしたまま）。

6 5と同様に〝HEAD〟をロード〝DATA2〟をマージ、RUNさせる。

7 6と同様に〝HEAD〟をロード〝DATA3〟をマージ、RUNさせる。

これで、ゲームの準備は終わりだ。ゲームをするときは、4でセーブした〝GAME〟をロードし、RUNさせるだけでいい。

なお、5～7の手順のとき、DATA1から3のなかに入力ミスがあると、エラー行を表示してくるので、エラーのでたDATAファイルをロードし、エラー行を修正、アスキーセーブをして、あらためて5、または6、7の手順を実行してほしい。かなり長いリストなので、あせらず入力しよう。

変更点について

FM系、X1系のマシンについては、OPEN命令を次のとおり変更してほしい。

●OPEN〝ファイル名〟AS #1

↓

●OPEN〝R〟,#1,〝ファイル名〟

なお、それ以外の機種についても大差はないと思うので、これを参考に修正してくれ。

遊び方

ゲームを始めるには、リスト5の〝GAME〟をロードし、RUNさせるだけでOKだ。

ゲーム中はほとんどの場合、数字を入力して行動を決めればいい。ただし、一部で文字の入力を要求してくるところがあるので、注意してほしい。

では、GOOD LUCK!!

（注 リストは、67ページから掲載してあります）

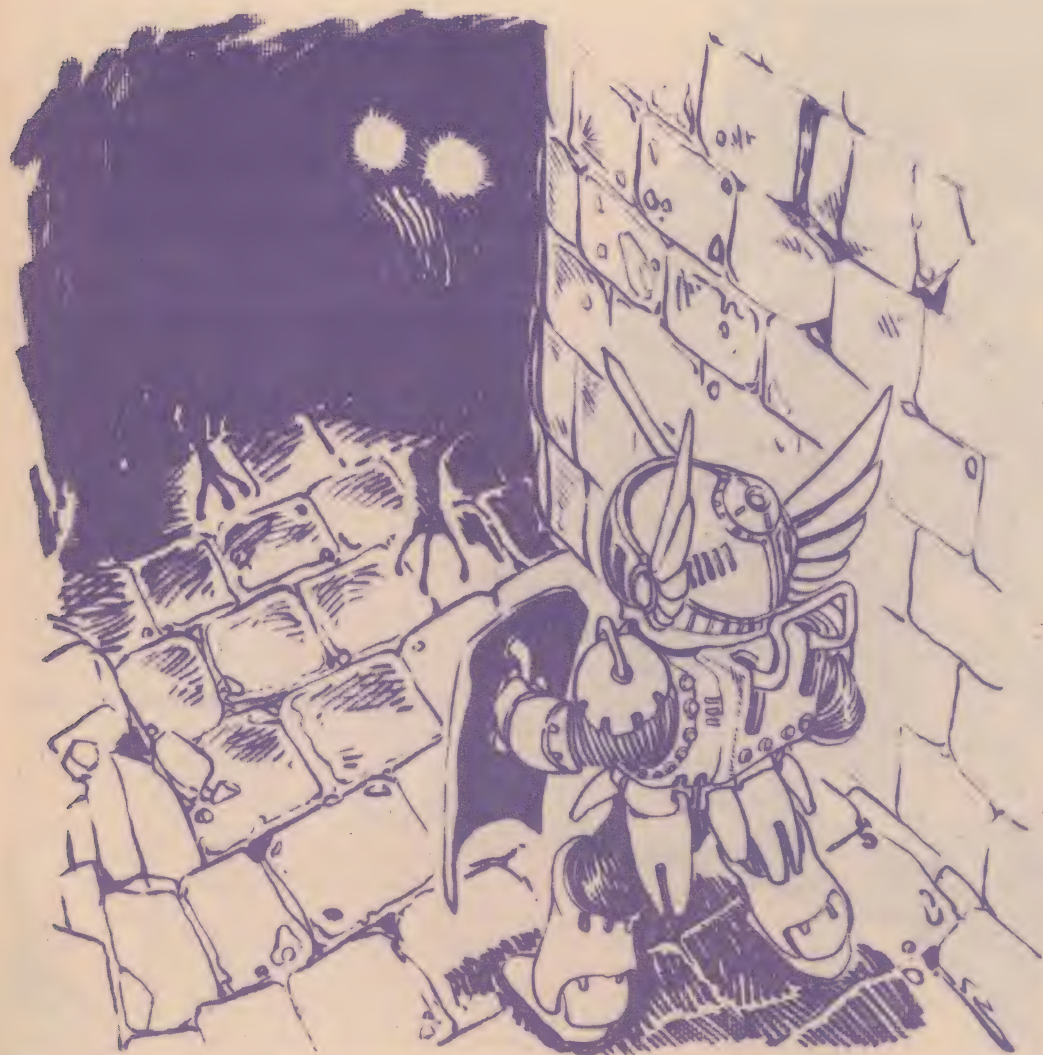
A. この街のことは、マニュアルにも書いてあったけど、条件の1つは墓地のある場所であることをするということ もう1つは、街のでる場所へ行ったときに、ある物を持っていないことだ。これだけいえばわかるでしょ？

迷路チップをつないでいき、ブラックタワーに眠る永遠の生命の宝石を探し出せ//

ボードゲームで遊ぶ

ブラックオニキス

©BPS
作●秋本あき
イラスト・Nikov

RPGのおもしろさを味わうにはやっぱりボードゲームが一番。そこで、コンピュータRPGの名作『ブラックオニキス』をボードゲームにしてみた。オリジナルと変わっている部分もあるが、ボードゲームの楽しさを味わってほしいな。

ボード版ブラックオニキス

日本のRPGの代表的作品「ブラックオニキス」。このゲームが発売されて2年近くなるが、いまだにPPGのなかでは人気の高いゲームだ。

このゲームが日本のRPGにあたえた影響はかなり大きい。なんといっても、それまでアメリカにしかなかったRPGが日本でも遊べるようになった。シンプルな操作方法、カラフルなグラフィック、よく考えられたゲーム展開、どれをとってみても一級品だ。そんなゲームを、コンピュータを持っている人しか遊べない、というのはいかにも残念。

そこで、コンピュータのないキミでも、紙とエンピツ、それにサイコロ2個を用意すれば遊べるボード版のブラックオニキスを作ってみた。なるべくオリジナルの雰囲気を出そうとしてみたが、ボードゲームとコンピュータゲームのシステムのちがいもあって、まったく同じゲームにはならない。ともかく、ボード版ならではのおも

RPG・Q&A　Q. キャラクターのコンディションがDARK−SIDE（邪悪な身体）になってしまい、LIFEが回復しません。どうしたら、身体の状態を元に戻せるでしょうか？

しろさをぜひキミにも知ってほしいんだ。

このゲームの目的は、ブラックタワーのなかにある永遠の生命の宝石ブラックオニキスを取りに行くこと。タワーに行くまでに地下5層の迷路をぬけ、30種以上のモンスターを倒しながら進んでいかなければならない。

オリジナルとちがう点は、キャラクターが1人になったこと、地下が5階までしかない、など。しかしコマを組み合わせて通路作りをするため、遊ぶたびにちがうゲームを楽しめるはずだ。

ゲームを始める前に、以下のルールをよく読んでおいてほしい。

ルール

はじめに

本誌中央ページ(84、85ページ)に、迷路用のコマとモンスターカードが入っている。

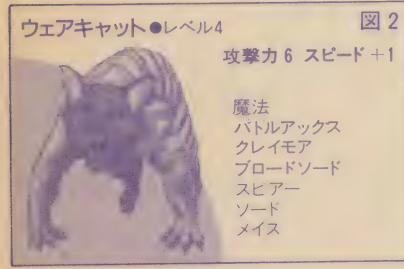
戦士コマ……1個
迷路用コマ……210個
モンスターカード……34枚

これを確認し、コマとカードをキレイに切り離して、なくならないように箱に入れるなり、輪ゴムでとめるなりしておこう。

しかし、これだけではゲームは始められない。キミにいくつか用意してもらいたいものがある。

まず紙とエンピツ。これはキミのキャラクターの状態をディスクのかわりに記憶しておくのに必要だ。それにサイコロが2個。ふつうのやつだ。いくらRPGマニアだからといって、20面体ダイスなどを用意しないように。

さて準備はこれでいちおうOKだが、注意点を挙げておこう。

ゲーム中によく使う各種の表は48ページにまとめておいたので、切り取るなり、コピーするなりしておいたほうが便利だ。

このゲームは、基本的には1人で遊ぶゲームだ。もし2人で遊ぶなら、どちらか片方が迷路のコマをひいてきたり、モンスター用のサイコロを振る役に回って遊ぶのもいいだろう。

ゲームに必要なスペースは、せいぜいBEEP2冊分ていどの場所があれば十分。キミの机の上でも遊べる。

通路
星印
部屋
図1

コマは小さいのでなくなりやすい。切りとる前にコピーして予備をつくっておいたほうがいいだろう。というのも、コマの数は、確率にしたがって決めているからだ。

コマとカードについて

まず、コマの説明をしよう。とじ込みページの迷路チップの上の丸いコマがキミの"戦士"だ。その下の210個のコマが迷路チップだ。青色の120個のコマが1～4階まで、緑・赤・黄の60個のコマが5階、そして黒色の30個のコマがブラックタワー用だ。

これらを1個ずつ切り離していくが、全部をまぜてはいけない。1～4階までの青色のコマ、5階の緑・赤・黄のコマ各20個、タワーの黒色のコマ30個を、色別に5つのグループに分けておく。

というのも、迷路は、自分のいる階のコマのなかからランダムに選んで作っていくからだ(1～4階はすべて共通)。コマをまぜてしまうと、ゲームができなくなってしまう。

ウェアキャット●レベル4　図2
攻撃力6　スピード+1
魔法
バトルアックス
クレイモア
ブロードソード
スピアー
ソード
メイス

武器に対する防御値

ただし、コマのなかには、部屋のコマや星印のついているコマもある。これらについては後で説明するが、グループ分けするときは、通路のコマといっしょにしてかまわない。

次にモンスターカードだ。ここに描かれているモンスターは、ブラックオニキスに登場するおもなモンスターだが、5種類ほど新しいモンスターをつけ加えてある。

それぞれ名前の横に書いてあるレベル別(階別)に分けておこう。レベル1～5・B・Sの7種類あるはずだ。レベル1～5までは6枚ずつ30枚、B(ブラックタワー)が3枚、S(スペシャル)が1枚の計34枚だ。

コマやカードの細かい説明は、図を見てもらいたい。

キャラクター作り

まず図③を参考にして自分のキャラクターシートを作ろう。

オリジナルのブラックオニキスでは、徐々(じょじょ)に自分のキャラクターを強くしていくが、このゲームでは、キャラクターは成長しない。そのかわり外に出る必要もない。迷路内で装備を強くしていくのだ。だから、キャラクターシートの武器、防具のスペースは少々広めにとっておこう。

図3
キャラクターシート
名前
体力
武器
防具　A・C

自分のキャラクターの名前を決めたら、体力10と書いておこう。体力はつねに10からスタートだ。モンスターにやられて体力が減ったり、薬を飲んで増えたときは、前の数値を消して新しい数値を書きこむ。体力が0になったら、ゲームオーバーだ。

次に、スタート時の装備を決めよう。最初キミは10GP持っているから、これで武器と防具をそろえよう。武器・防具の値段表は48ページ(表1参照)にあるので、攻撃・防御のバランスを考えながら決めておこう。

武器も防具も数字が大きいほど性能がよいのはいうまでもない。標準的な装備としては、5GPのスピアー(武器)とハーフプレイト(防具)というところだろう。

キャラクターシートに書きこむとき、武器は名前だけでいいが、防具は名前のほかにA・C(アーマークラス)も書いておこう。防具は店で買ったものも、迷路で拾ったものも、同じ名前ならとくに指定がないかぎり、同じA・Cだ。

RPG・Q&A　A. これはカンタン。マルチウインドーのITEM-DISPLAYにしてみて、そこに表示されている、あるアイテムを捨ててしまえばいいんだよ。

ゲームの進め方

このゲームは、大きく分けて3つの部分で構成される。1〜4階の迷路、5階のカラー迷路、ブラックタワーである。基本的には同じルールだが、細かい部分では少しちがっている。

基本ルールを説明したあとで、3つのパート別のルールを説明していこう。

（基本ルール）

①まず、スタートゴマを選ぶ（1階は十字路のコマ）

②どの方向に迷路を進むか決める。

③色わけされた迷路ゴマのなかから、コマを1個選び、スタートゴマの進む方向につなぐ。

④もしそのコマが部屋だったり、星印がついていたら（星印は特別のイベントが起こる印）、そのイベント（マジックアイテムの獲得、階段、トラップなど）を解決する。

⑤①にもどる

では、実際にゲームを進めてみよう。

あらかじめ1階から4階までの120個のコマを小箱などに入れて適当にかきまぜておく。そのなかから十字路のコマを1個とりだそう。このコマが地下迷宮のスタートゴマとなる。このコマの上に自分の戦士ゴマを置いたら、さあゲームスタートだ（図4）。

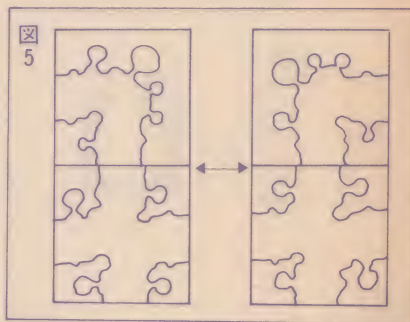



図4

十字路のどの方向へ行くか、まず決める。決めたら1〜4階の残りゴマのなかから新しいコマを選んで、前のコマにつなぐ。

このとき、コマの置き方によって迷路の方向が変わってくる（図5）が、これは自分で適当に決めてよい。ただしゲームを進めていくと、その形から絶対に置けないコマが出てくるはずだ。

図5

図⑥を見てもらおう。このコマは、進もうと思った方向にどうやっても置けない。つまり周りに道がないのに十字路のコマだったり、道があっても行き止まりのコマだったりする場合だ。このようなときは、そのコマを元にもどして、もう1度別のコマを選びなおそう。

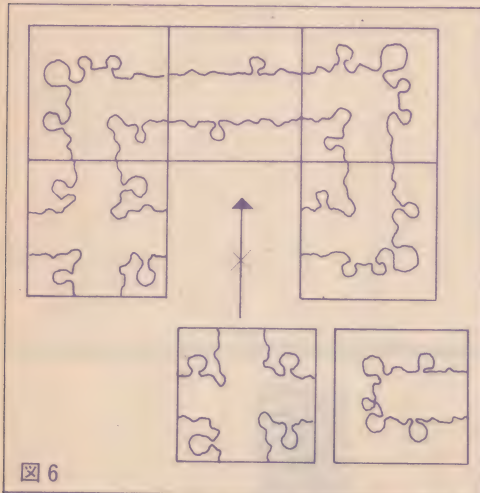



図6

さて、部屋のコマや星印のあるコマを選んだ場合はどうするか。

部屋には必ずモンスターがいる。このときは戦うか、逃げるか決めなければならない。この戦闘、逃走に関しては後の項で説明しよう。

星印のコマは、前にも書いたように、トラップ、マジックアイテム、階段などのイベントが起こる印だ。

まず、階段について説明しよう。

このゲームは、迷路の奥深くにあるブラックオニキスを探すのが目的だから、どんどん地下に降りていかなければならない。その階段の位置を示すのがこの星印ゴマだ。

しかし、星印があったからといって、必ずそこが階段というわけではない。階段のコマとなるには1つの条件がある。

図⑦を見てほしい。図のようにその階のスタートゴマから3コマ以上離れた場所に星印のコマが出てきたとき、はじめて下に行く階段となるのだ。

しかし、すぐ下の階に行けるわけではない。1〜4階までの星印はすべて部屋のコマに書いてある。つまり、その部屋のモンスターを倒さないと、下の階に降りられないということだ。

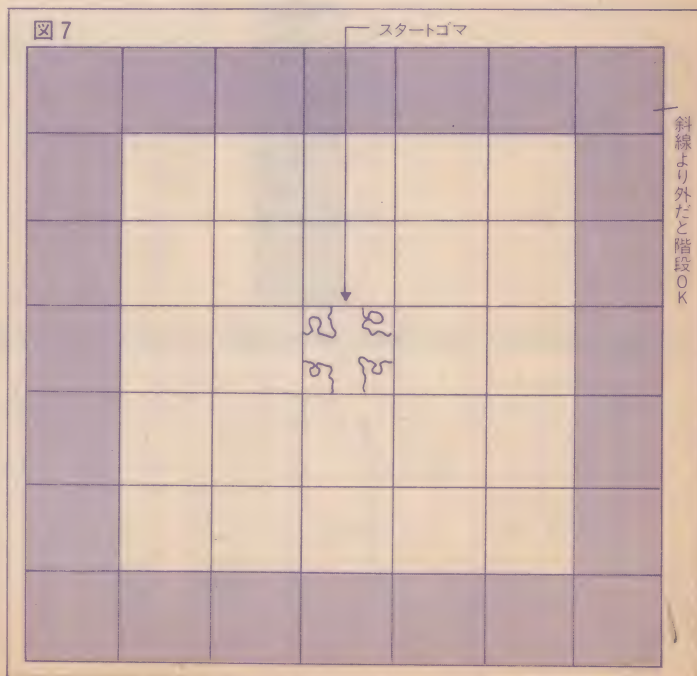



図7

スタートゴマ

斜線より外だと階段OK

では、その階のスタートゴマから3コマ離れないうちに星印のコマがでてきた場合はどうなるか。

たとえば、スタートゴマのすぐとなりのコマに星印が出てきたり、階段を見つけても下に降りず、その階のマジックアイテムを探すために歩きまわっていた場合だ。

こういうときは、表②のランダムイベントチャート1〜4階用を見てほしい。サイコロを振り、どんなイベントが起こるか決めよう。

ただし、5階のカラー迷路やブラックタワーでは星印の意味がちがうので注意しよう（後述）。

（階がかかわった場合のコマの並べ方）

図⑧を見てほしい。

モンスターを倒し、下の階へ行くことができたら、今までいた階から少し離れた場所に新しい階のコマを並べていく。このとき、ひとつ上の階（3階にいたら1階）のコマは元にもどしておこう。さらに、下の階に降りるたびに経験ポイントとして体力に+2を足そう。新しい階のスタートゴマは適宜選ぶ。新しく選んだコマが部屋のコマだったら、最初からモンスターが現れることになる。

もし図⑨のようにすべての通路が行き止まりとなってしまったら、上の階にもどって別の階段を探し出し、再び探検を始めよう。

なお、1階で階段をみつける前にすべて行き止まりになった場合は、もう1度スタートからやりなおそう。このとき、今まで使ったコマは、もとのコマの箱にもどしておく。

次に、図⑩を見てほしい。

T字型やL字型など、何通りかのコマの置き方がある場合はどうするか。このときは、周りのコマとの組み合わせがおかしくならないならば、好きなように置いてかまわない。

戦闘

モンスターと出会ったら、プレイヤーは戦闘するか、逃げるかを決める。勝てない相手だと思ったら、逃げてもかまわない。

戦闘は、つねにプレイヤーが先攻である。もちろん、プレイヤーが1回でモンスターを倒せない場合は、モンスターの攻撃を受ける。逆にいえば、モンスターを必ず一撃で倒していけば、プレイヤーは絶対攻撃されないということだ。

現れるモンスターは、つねに1匹である。モンスターに体力はない。攻撃が成功すれば、コボルドだろうと、ジャイアントだろうと一撃で倒すことができる。

プレイヤーの攻撃方法は、キャラクターシートに書かれた武器を使うことになる。その武器に対するモンスターの防御力はモンスターカードに書いてあるはずだ。

戦闘は、サイコロを2個振り、モンスターの防御力以上（同じ場合はプレイヤーの勝ち）だと、プレイヤーがモンスターを倒したことになる。

たとえば、レベル1のモンスター「ウルフ」と、スピアーを持ったキミが戦うとしよう。ウルフのスピアーに対する防御力は"5"だから、キミはサイコロを2個振って、5以上を出せばウルフを倒せる。逆に、2、3、4を出してしまうとウルフの攻撃を受けることになる。

武器のかわりに魔法を使う場合はどうなるか。ウルフの魔法に対する防御力は"1"なので、サイコロを振らなくてもウルフを倒せることがわかる。

次に、モンスターの攻撃方法を説明しよう。これは少々やっかいだ。モンスターカードに書いてあるモンスターの攻撃力と、サイコロを1個振った目の合計から、プレイヤーのA・C（アーマークラス）にサイコロを1個振った目の合計を引く。その結果が1以上なら、その数値だけダメージを受けたことになる。式で示そう。

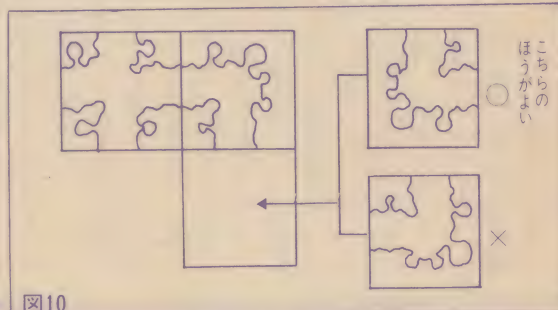



図9
スタートゴマ

図10

（モンスターの攻撃力＋サイコロの目）－（プレイヤーのA・C＋サイコロの目）＝ダメージ値

たとえば、モンスターの攻撃力が4、キミのA・Cがハーフプレイトの5だとする。モンスターのサイコロの目が5、キミのサイコロの目が3だとすると、

(4＋5)－(5＋3)＝1

1のダメージを受けたことになる。体力が10だとしたら、これから1を引いて、9が残りの体力だ。

なお、攻撃力の数値が赤で書いてあるモンスターは、特殊なダメージをあたえるモンスターなので、もしダメージを受けた場合は、その数値にさらに2を加える（注、ダメージに2を加えるだけで、モンスター攻撃のサイコロに2を加えるわけではない）。

モンスターの攻撃が終わったら、キミは再びモンスターと戦うか、逃げるかを決めなければならない。

RPG-Q&A　A. ランプだから、OILが減るのは当然なんだけど、じつは、地上に戻らなくてもOILの補給ができる場所があるんだ。ある場所にOILがわき出しているから探してみよう。

逃走

とても勝ち目のないモンスターが現れたら、そこから逃げることもできる。逃走が成功する確率は、キミが現在立っている道の形によって変わってくる。十字路のように4方向に道が伸びているほど、逃げられる確率は高い。

その判定は、表③の逃走判定表を見てほしい。

まず、サイコロを1個振り、その出た数にモンスターのスピードを足す。その合計値を表③で見るわけだが、その際キミがいま立っている道の形によって逃げられるかどうか決まるのだ。

たとえば、T字路で出会ったモンスターのスピードが+1だとする。表を見ると、T字路で逃げるには、モンスターのスピードにサイコロの目を足した合計が1〜4でないと逃げられない。つまり、サイコロの目が1〜3までなら逃げられることになる。

もし、無事に逃げきれた場合は、前のコマにもどって再び移動を始める。モンスターが現れた場所には、そのモンスターがずっといるので、回り道をしよう。

モンスター

モンスターが出現する場所は、1階から4階までは「部屋の中」、5階は分岐点のある通路、つまり「T字路と十字路」に出てくる。ブラックタワーでは、「星印のコマ」のところに6分の5の確率で出てくる。

どんなモンスターが出てくるかは、表④〜⑧までの各階のモンスター出現表で決まっている。サイコロを1個振り、出た数のモンスターが登場することになる。

ただひとつの例外はクラーケンで、前に書いたように、4階から5階へ階段を降りたところに必ずいる。階段を降りていったら、すぐレベル5のクラーケンのカードを引き、これと戦わなければならない。自分の装備が弱いと思ったら、いったん4階へ逃げてもいいが、いずれにしてもこのクラーケンを倒さなければ先へ進めない。

モンスターを倒すと、武器・防具・魔法などのアイテムが手に入ることがある。アイテムは、下の階へ行くほど性能の良いものが手に入るようになっている（入手方法は次の項を参照）。

戦闘の項でも述べたが、攻撃力が赤字になっているモンスターは（たとえばコブラなど）、相手に特殊なダメージをあたえるので、自分の体力を考えて、戦うか逃げるかを決めたほうが賢明だ。

アイテム

モンスターを倒したら、表⑨のアイテム出現表にしたがって、アイテムが手に入るかどうか調べる。

5か6の目を出せば、アイテムは手に入るが、どんなアイテムが手に入るかは、自分のいる階のアイテム表（表⑩⑪）を見ながら、もう1回サイコロを振って決める。

スタート時に買うことのできなかった武器・防具のほかに、必殺の魔法、体力のもどる薬などが手に入ることもある。これらのアイテムはいくつでも持つことができるが、武器・防具に関しては、強いものを持っていれば弱いものは使う必要がないだろう。

次に、各アイテムを説明しよう。

武器には、片手で持てるものと両手でしか持てないものとがある。両手用武器は、スピアー、クレイモア、バトルアックスの3つ。シールドを持っているときは、片手用の武器しか使えない。もし両手用の武器が手に入ったら、シールドを手離すか、新しい武器を手離すか決めなければならない。

魔法はいくつでも持つことができるが、1度使うたびにひとつずつなくなっていく。しかし、1度に魔法と武器の両方を使うことはできない。どちらを使ったほうがよいかは、自分で判断しよう。

また、同系統の防具を同時に身につけることもできない。ただし、ヘルメットとシールドはいっしょに身につけることができる。表10のヘルメットとシールドの横に書いてある、アーマークラス（A・C）だけ防御力がアップする。

たとえば、フルプレート（A・C7）にヘルメット（+1）とシールド（+1）を加えると、A・Cは9になる。ただし、シールドを持ったときは、先ほどもふれたように武器の種類に注意しよう。

薬はいつでも使えるが、基本体力の10以上に回復させることはできない。たとえば体力+2の薬を体力9のときに飲んでも、11にはならず、10までしかもどらない。体力5のときなら、7まで回復する。ただし、薬は1度使うと、なくなってしまう。

これらのアイテムをいかにうまく使うかが、このゲームのかんどころである。はっきり言って、スタート時の装備では、どんなに運がよくても3・4階までいくのがせいぜいだ。さらに先へ進むには、それまでの階で、必要なアイテムをいかにうまく手に入れるかにかかっている。

つまり、モンスターとあまり戦わないで下の階へ行ってしまうと、後で苦労することになる。下へ行く階段が見つかっても、アイテムの集まり方が少ないようなら、その階でねばるのも手だろう。

特別ルール

5階（カラー迷路）

5階は、それまでの階とはゲームの進め方が少々ちがってくる。

この階では、赤・緑・黄の順序で色の通路を回って、はじめてブラックタワーに入れるのだ。ほかの色の順序ではブラックタワーに入れない。

コマの置き方や進み方は基本ルールとほぼ同じだが、次の点は他の階とルールがちがう。

○スタートは、赤のコマからランダムに選んでくるが、もし選んだのが星印だったら、もう1度選びなおす。

○コマを順につないでいき、スタートゴマから3コマ以上離れた場所で星印のコマを引いたら、次の色の通路に進むことができる（図⑦参照）。そして、そこが次の色のスタートゴマとなる。

○スタートゴマから3コマ以内で星印ゴマが出たら、5階用のランダムイベント表を見る。

○5階には部屋はないが、T字路・十字路でモンスターが出現する。

RPG・Q&A

Q. ボクは、最近ブラ・オニを始めた者です。地下への入口を5ヵ所見つけたのですが、いきなり地下5階へ行ってしまったり、地下1階までしか行けなかったりします。地下1階から順番に下へ行けるような入口はないのですか？

FANTASTIC RPG

そのモンスターは、1〜4階の部屋に現われたモンスターと同じように、逃げることはできるが、そのコマを通ることはできない。
○通路の色が変わるのは階が変わるのとは意味がちがうので、迷路はどんどんつないでいく。
○黄色のスタートゴマから3コマ以上離れた場所に星印ゴマが出れば、そこがブラックタワーへの入口となる。
○なお、行き止まりの星印ゴマは黄色のときにのみ、ブラックタワーの入口（階段）として使える。ほかの色のコマの場合は、たんにランダムイベントが起こるだけで、次の色の部屋への入口ではない。
以上が5階のルールだ。

ブラックタワー

5階のカラーの部屋を突破(とっぱ)すると、いよいよブラックタワーだ。ブラックタワーでのコマの置き方も進み方も基本ルールどおりだが、星印に関しては変更点がある。
ブラックタワー内では、星印が出るたびにサイコロを1個振り、ブラックタワーのランダム表を見る。
1〜5の目が出たときは、モンスターが出現する。タワー内のモンスターはどれも強力で、一撃でプレイヤーを倒す力を持っているから十分注意しよう。
6の目が出たときだけ、ジャイアント＋ブラックオニキスが現れる。このジャイアントを倒せば、ブラックオニキスが手に入り、この時点でゲームオーバーとなる。別に出口を探し出さなくともよい。
なんといっても、ブラックオニキスは永遠の命の源だけあって、死ぬ心配がないからだ。

実例ゲーム編

1〜4階編

まず、図11を見てもらいたい。スタート地点から上に進んだところ、いきなり行き止まりになった。しかたなく、スタート地点にもどり、右へ右へと進んでいくと、2コマ目で星印付きの部屋のコマ(A地点)をひいた。
残念ながら、スタート地点から2コマ目だったので階段ではない。
そこで、表②の1〜4階用のランダムイベント表を見ながらサイコロを振る。
結果は1、罠(トラップ)である。いきなり1ダメージを受けてしまった。
さらに、この場所は部屋なので、表④のモンスター出現表を見ながらサイコロを振る。

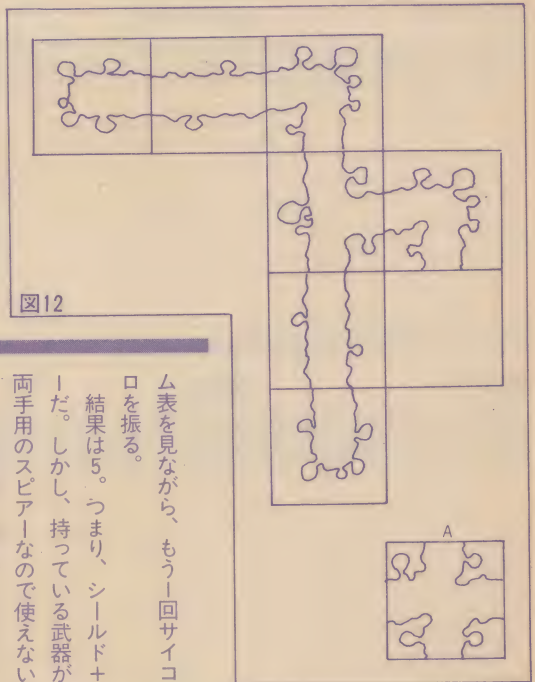
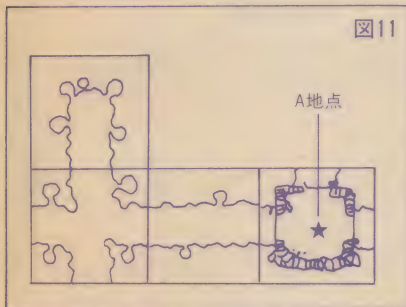
図11

結果は2。バットが出てきた。こちらの装備はスピアーにハーフプレイト（A・C5）である。当然、戦うことにする。
サイコロを2個振ると、結果は8。バットのカードのスピアーの項を見ると、4以上で倒せるので勝ちである。
モンスターを倒したので、アイテムが出るかどうか調べてみよう。サイコロを1個振ると、結果は5。防御用アイテムが手に入った。表⑩の1・2階用の防御用アイテム表を見ながら、もう1回サイコロを振る。
結果は5。つまり、シールド＋1だ。しかし、持っている武器が両手用のスピアーなので使えない。
さらに奥へと進んでいこう。

図12

A

カラー迷路(5階)編

とうとう4階で階段を見つけた。第1の関門のクラーケンとの戦いにも勝ち、無事5階に着いた。しかし、図⑫のようなコマの配置でAのコマを引いてきてしまった。置きようがないので、別のコマを選ぶことにする。

ブラックタワー編

ブラックタワー内最強の敵、ジャイアントと出会ってしまった。こちらの体力は5、装備はバトルアックス、A・Cは10である。
まず、こちらが攻撃する。サイコロを2個振ったが、結果は7。ジャイアントの対バトルアックス値が11なので、これでは倒せない。
今度はジャイアントの反撃が始まる。ジャイアントの攻撃力は15、サイコロの目は4。こちらのA・Cは10、サイコロの目は3。
つまり、
(15＋4)−(10＋3)＝6
6ダメージを受けてしまった。その結果、体力5のプレイヤーは殺されてしまった。

最後に

ボード版ブラックオニキスはいかがでしたか？　製作期間がちょうどテスト中だったので、十分プレイテストが行えず、ゲームバランスの点に少々不安が残っています。
このゲームのアイデアは、どちらかというとパソコン向きですが、自分でサイコロを振りながらゲームを進めていくのも楽しいものです。各種数値をもっと細かくすることもできましたが、だれにでもかんたんに遊べるゲームということを考え、簡略化(かんりゃくか)しました。ボードゲームにくわしい人は、戦闘やアイテムなどをもう少し細かくしてもいいでしょう。
コンピュータゲームとちがい、ボードゲームは何回も遊べるというメリットがある反面、今はやりの必勝法がありません。物足りないと思う人がいるかもしれませんが、そこがボードゲームのおもしろさなのです。このゲームを通じて、1人でも多くの人がボードゲームのおもしろさを味わってもらえれば幸いです。感想を「BEEP編集室ボード版ブラックオニキス係」までお寄せください。
最後に、このゲームの製作に協力してくださった早川氏、森村氏にお礼を申しあげます。

RPG・Q&A　A. じつは、地下へ降りる本当の入口は、秘密のドアに隠されているんだ。地上のマップをちゃんと作れば、2マスの入れない空間が見つかる。その近くにドアがあるんだ。

FANTASTIC! RPG

表1●価段表

●武器

メイス	1G.P.
ソード	3G.P.
スピアー	5G.P.
ブロードソード	7G.P.
クレイモア	9G.P.

●防具

	値段	性能
レザーアーマー	1G.P.	A.C.1
ハーバック	3G.P.	A.C.3
ハーフプレイト	5G.P.	A.C.5
フルプレイト	7G.P.	A.C.7
ターバード	9G.P.	A.C.9

表2●ランダムイベント表

●タワー

サイの目	イベント
1	レイス
2	レイス
3	トーラス
4	トーラス
5	ジャイアント
6	ジャイアント+ブラックオニキス

●5階

サイの目	イベント
1	罠、1ダメージ
2	罠、2 〃
3	罠、3 〃
4	体力+3の薬 発見
5	ハイダーのマントA.C.+2 発見
6	魔法 発見

●1〜4階

サイの目	イベント
1	罠、1ダメージ
2	罠、2ダメージ
3	警報、レベル+1のモンスター出現表
4	体力+1の薬 発見
5	体力+2の薬 発見
6	魔法 発見

表3●逃走判定表

●サイコロの目+モンスターのスピード

道の形	サイコロの目
(図)	1、2、3、4、5 が出れば成功
(図)	1、2、3、4 が出れば成功
(図) (図)	1、2、3 が出れば成功
(図)	1、2 が出れば成功

●モンスター出現表

表4●1階

サイの目	モンスター名
1	コボルド
2	バット
3	ジャイアント・ラット
4	スケルトン
5	ウルフ
6	ゾンビ

表5●2階

サイの目	モンスター名
1	アズテック
2	オーク
3	グレムリン
4	ライオン
5	ゴブリン
6	マミー

表6●3階

サイの目	モンスター名
1	コブラ
2	ナイト
3	スパイダー
4	クール
5	スライム
6	オグル

表7●4階

サイの目	モンスター名
1	バンパイア
2	ブラーブ
3	ホブゴブリン
4	ウェアキャット
5	リザードマン
6	ウィザード

表8●5階

サイの目	モンスター名
1	ビースト
2	ミイアー
3	ウィル・オ・ウィスプ
4	ゴースト
5	デーモン
6	トロール

表9●アイテム出現表

サイの目	判定
1	ナシ
2	ナシ
3	ナシ
4	ナシ
5	防御用アイテム
6	攻撃用アイテム

表10●防御用アイテム表

●タワー

サイの目	アイテム名
1	ターバード
2	ターバード
3	シールド+3
4	ヘルメット+3
5	体力+3の薬
6	体力+5の薬

●5階

サイの目	アイテム名
1	フルプレイト
2	ターバード
3	ターバード
4	シールド+3
5	ヘルメット+2
6	体力+3の薬

●4階

サイの目	アイテム名
1	フルプレイト
2	ターバード
3	シールド+1
4	ヘルメット+1
5	ヘルメット+1
6	体力+2の薬

●1・2・3階

サイの目	アイテム名
1	レザーアーマー A.C.1
2	ハーバック A.C.3
3	ハーフプレイト A.C.5
4	ハーフプレイト A.C.5
5	シールド+1
6	体力+1の薬

表11●攻撃用アイテム表

●タワー用

サイの目	アイテム名
1	バトルアックス
2	バトルアックス
3	魔法
4	魔法
5	魔法
6	魔法

●5階

サイの目	アイテム名
1	クレイモア
2	クレイモア
3	バトルアックス
4	バトルアックス
5	魔法
6	魔法

●4階

サイの目	アイテム名
1	スピアー
2	ブロードソード
3	ブロードソード
4	クレイモア
5	バトルアックス
6	魔法

●1・2・3階用

サイの目	アイテム名
1	メイス
2	ソード
3	スピアー
4	ブロードソード
5	ブロードソード
6	魔法

特集2

それいけ！ファミコン&セガ

最新ゲームのすべて

今月もファミコンのニューゲームが目白押し。セガからも注目ソフトが届いたゾ！

★「ゼルダの伝説」「ハイドライドスペシャル」は、特集1「なんてったってRPG」のなかでバッチリ紹介しています。そのほかの情報は、テレホビーニュース、テレホビー族のひろばを読もう。

文／板西英二

ILLUST/K.TOYOTA

ドラゴンクエスト

ファミリーコンピュータ（4月発売予定）
エニックス

キミ自身が伝説の勇者ロトとしてゲーム内で大活躍できるNEW RPG――それが、ドラゴンクエストなんだ。場所は邪悪なドラゴンの化身が支配する「アレフランド」。主人公のキミは広大なアレフランドを所狭しと歩きまわり、手下のモンスターと闘って旅を続けるのだ。もちろん、目的は魔のドラゴンを倒すこと。村人たちの話に耳を傾けることも、有力な情報源になるぞ！

ファミコン版RPGの弱点だったデータセーブをパスワードという形で解決し、前日のゲームの続きをすぐに始められるようになったんだ。それに自分の名前を登録できるから村人はキミの名で呼びかけてくる。キャラデザインはあの鳥山明先生によるものだ。

↑名前を登録できるから、キミの名が画面に出るゾ！

↑かわいいキャラがいっぱい。さすが、鳥山明先生！

↑アップルのウルティマ風の画面構成だ。

アトランチスの謎

ファミリーコンピュータ（4月発売予定）
サン電子

南大西洋上の地殻変動で突如出現した巨大な島。何人もの探検家が、その謎を解こうとこの島を訪れ、そして帰らぬ人となった。人人はこの魔島を「アトランチス」と呼び恐れて近づかなかった……。

こんなストーリーで始まるリアルタイム・アドベンチャー。99カ所のゾーンに分かれているアトランチスを探検し、師匠の捜索、アトランチスの謎の解明、敵サヴィーラとの対決と、盛りだくさんの課題をクリアしなければならないゾ。

↑ミイラ、ヤドカリをクリアして宝箱を開けろ。

↑アトランチスにピラミッド。これも謎のひとつ!?

セクロス

ファミリーコンピュータ（5月上旬発売予定）
日本物産

高度な文明を持ったペトラ人が平和への希望を託して開発したのが、この小型ホバーリングバイク「ギルギットペトラ」なのだ。凶悪なバズラ族に捕らえられたペトラ人を救いだせ！

✚ボタンでギルギットを操作し、仲間のペトラ人を救助するのがキミの使命だ。バイク同士の体当たり、障害物の回避、ビーム砲で敵バイクを撃破するなど、スリル満点、手に汗にぎるアクションゲーム。

↑敵の砲台が林立している。連射して一掃せよ。

↓ウルトラセブンにも出現した恐竜戦車だ！

↓赤の敵バイクは強いので、慎重に攻撃しよう！

↓ビデオゲームから移植されるセクロスのタイトル画面。

グラディウス

ファミリーコンピュータ（4月下旬発売予定）
コナミ

グラディウスといえば、BEEPでは本誌や別冊で、ビデオゲーム版の、その素晴らしさを何度も紹介してきた。某編集者なぞ、ウン万円をつぎこんだんだゾー。ゲーム展開、キャラクター、サウンドと三拍子そろったグラディウスが、ついにファミコンに移植されるんだ。

↑お待ちかねのグラディウス。タイトル画面じゃー！

↑ビデオゲーム版のファンは多かった……!!

忍者ハットリくん

ファミリーコンピュータ　ハドソン

文／松川孝一

〽空を飛び谷を越え…。ボクらのハットリくんが、ついに登場!!

どんどんくる甲賀忍者を倒してからメカ忍をやっつけるでござる。

というのが、もっぱらのウワサです。

それではハットリくんについてくわしい友人のケン一君に、インタビューしてみましょう。

アナ「こんにちは、ハットリくんとは親しい関係だそうで……」

ケン「そうだよ、ボクがテレビの忍者アニメを見てたら、いきなりボクの部屋に入ってきたんだ。それからだね」

アナ「ところでハットリくんはどんな忍者なの？」

ケン「みんな知ってると思うけど、〝どんぐりまなこにへの字口〟で、うれしくても悲しくても顔色を変えないんだよ。でもいつも正義を愛し、人を愛する熱い血潮が人一倍流れている。それでもって、見てて飽きない伊賀忍者さ」

アナ「そうですか。彼が伊賀忍者なら、敵は甲賀忍者ということになるのかな？」

ケン「そうさ、このゲームにも甲賀忍者がたくさん出てくるけど、そのボスは〝ケムマキケムゾウ〟というやつだ。いつもハットリくんを困らせている忍者なんだけど、たまに助けてくれることもあるんだ。でもケムマキの忍法の先生は、白猫斎という猫だということを忘れちゃだめだよ」

アナ「ハットリくんには、どんな味方がいるのかな？」

ケン「シンゾウっていう弟と、獅子丸という忍犬さ。あと獅子丸のライバルに影千代っていう忍猫がいて、ハットリくんの悩みの種となっているわけ」

アナ「そうですか、どうもありがとう。今度は待ちに待った、みんなのヒーロー、ハットリくんの登場です」

ニン「失礼つかまつる。拙者忍者ハットリカンゾウと申す」

アナ「ではハットリくん。ゲーム中の術と、敵の概略を説明してくれないかなあ」

ニン「がってん、了解でござる。ニンニン」

※**アナ**はアナウンサー、**ケン**はケン一君、**ニン**はハットリくんの略。

拙者ハットリカンゾウと申す

〝オバケのQ太郎〟につづく、藤子不二雄作のアニメのゲーム化、〝忍者ハットリくん〟の登場です。

このゲーム、横スクロールで16ステージまであるわけ。ちょっと〝パックランド〟や〝オバQ・ワンワンパニック〟に内容が似ている

シンゾウの涙パワーの術でござる。敵は全滅でござるな。ニンニン。

雷にあたって感電している拙者でござるな。うかつでござった。

ロボ鳥があつまってきて爆弾をよけるのが骨でござるな。

雲を飛び移っていくのは、やはり度胸がかんじんでござる。

白猫斎をかわしたと思ったら手裏剣が当たってしまったでござる。

これが、秘伝伊賀忍法だ!!

拙者の使う伊賀忍法は最初、手裏剣のみでござる。しかし、巻物を1個集めるごとに、忍法を1つずつ使えるようになるのでござる。

しかし、あるものを取らないと、同時に2つ以上の術は使えないので、注意してござれ。

①**影走りの術**……とにかく速く走ることができ、面クリアには欠くことのできない術でござる。

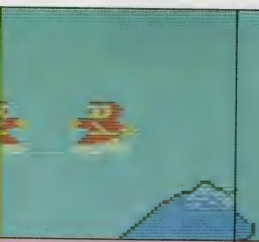
②**高飛びの術**……高く飛ぶことができ、敵から逃げたり、果物を取ったり、また木に飛び乗ったり。とにかく有効な術でござる。

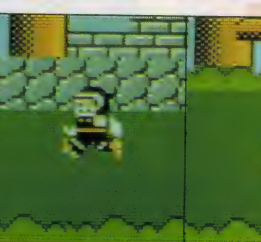
③**水クモの術**……これを使うと、ふつうおぼれる水の上でもス〜イスイでござるよ。

④**ハイパー手裏剣**……手裏剣が、パワーアップして、画面のすみまで飛ぶようになる（少しするとダメになる）術でござる。

⑤**かなしばりの術**……この術を使うと、敵の忍者たちは動けなくなってしまうのでござる。

⑥**霧隠れの術**……透明になってしまうので、敵には気づかれずに進むことができるでござる。これ

アッ白猫斎でござる。これは動き出すまえに飛び越えなされ。

雷は、よけるしかない。当たるとダメージは大きいでござる。

どんどん飛んできて、手裏剣を投げてくる雲乗り忍者。

巻物を持ってるが、手強いメカ忍。とにかく撃ちなされ。

すばしっこいうえにずるがしこい影千代。よけるが勝ちでござる。

オーソドックスな甲賀忍者の３種類の動きを見切ればよいでござる。

また長続きしないのでござるよ。

⑦雲乗りの術……雲が出てきて、空を自由自在に飛びまわれる術でござるが、長くは続かないので、気をつけるでござるよ。

⑧涙パワーの術……シンゾウが出てきて走り回ったあと、いきなり泣きだして、その大声で敵を退散させてしまう術でござるよ。ニンニン。

⑨ムササビの術……空中をピョンピョン飛ぶ術でござる。

⑩怒り火の玉の術……忍犬の獅子丸が、火の玉になって一時的に拙者の回りで守ってくれる忍術でござるよ。

⑪八方手裏剣の術……手裏剣を前だけではなく、前後・斜め前後・真上にまで、同時に投げることができる術でござる。あまり長くは使えないでござる。

これが甲賀のやつらでござる

①甲賀忍者……どんどん走ってくる。跳んだり、ひき返していったり。いやはや疲れるでござる。

②メカ忍……甲賀忍者を何人か倒すと出てくるでござる。手裏剣を4発当てないと倒せないでござるが、倒せば巻物を置いていってくれるのでござる。

③影千代……走ってきて、せっかく取った術を盗んでいってしまう、すばしっこい忍猫でござる。

④雲乗り忍者……雲に乗って飛んできて、手裏剣をどんどん投げてくるのでござる。

⑤雷忍者……雲の上から雷を落としてくるのでござる。雷はあぶないでござるよ。

⑥ケムマキ……雲に乗って飛んできて、どういうわけかパワー回復のハートを落としていってくれるのでござる。ふしぎなヤツでござるなあ。

⑦白猫斎……ポンポン跳んで、手裏剣を八方に投げる。つかまらないように駆けぬけるでござるよ。

⑧オバケ……フワフワ飛んできて、つかまったら、一巻の終り。パワーを吸い取られてしまうのでござる。

⑨ロボ鳥……飛んできて、爆弾をポンポン落としていく。

⑩カラス天狗……やはり飛んできて、手裏剣をポンポンとばして去っていくのでござる。

⑪カエル……メカ忍を倒したとき、ときどき巻物のかわりに出る。あわてて触れるとやられてしまうので、消えるまで待つでござるよ。

これが術獲得の秘技でござる

とにかく高飛びの術を身につけないと、これらの秘技は使えないも同じ。だから早く甲賀忍者をどんどん倒し、メカ忍を倒し、影走りと高飛びの術を使えるようにするのでござる。でも術を入手したら、すぐに使ってしまうことがたいせつ。さもないと影千代に取った術を盗まれてしまうでござる。

高飛びの術を手に入れたら、術で飛べるギリギリの範囲の木の下で、甲賀忍者が走ってくるのを待ち(甲賀忍者が走ってくるエリアでないとだめでござるが……)、これを倒しまくっているとメカ忍が来るから、倒して巻物を頂く。なぜ木の下で待つかというと、影千代はそれほど高く飛べないからでござる。もし影千代が来たら、その木の上に飛び乗ってよければ、安心でござるよ。

これを時間が許す範囲でつづければ、どんどん秘術を身につけることができる。もし時間があれば、1面で全秘術獲得も夢じゃないでござるよ、ニンニン。

獅子丸の怒り火の玉の術でござる。拙者を守る強い味方でござるな。

じんぞうが投げるチクワを集めるでござる。鉄アレイに注意。

フルーツの一群を集めると〝力〟が出てくる、これはとろう!!

雷忍者が集まっていても水クモがあればスイスイでござるな。

面クリの秘技をおしえるでござる

面クリに必要な術は、当分影走りと高飛びの術のみでござる。その2つの術でとにかく飛びこえ、どんどん走っていけば、たいていの敵には捕まらないのでござる。でも雷忍者とオバケは待ちぶせているので、うまくかわしてほしいでござる。

4面は水面が多いので、影走りと水クモのセットが有効でござる。ポイントは、その面の最後で、じんぞうが投げるチクワでボーナスアップすればよいかと。鉄アレイには気をつけるでござるよ。

拙者とがんばるでござるよ

アナ「どうもありがとうございました、ハットリくん。最後にひとことお願いします」

ニン「このゲームは、どんどん技を増やせるロールプレイング的要素を持ってるから、けっこう頭も使うし、楽しめるゲームでござるよ。キミも、拙者といっしょにニンニンで甲賀忍者を倒すためにがんばるでござるよ」

これがライバル・ケムマキでござる。でもハートをくれる。

あまりあわてて巻物を取ろうとすると〝カエル〟だったりする。

オバケは、さわると最後までパワーを吸い取られるのでござる。

ロボ鳥もトリッキーな動きで、爆弾を落とすのみでござる。

カラス天狗は、ダッシュで走りぬけるしかないでござる。

マイティ・ボンジャック

ファミリーコンピュータ テクモ 文／SHOTAN. I

AD1986……

ふっふっふ。今年はテクモの年だぜ！と思ってしまうA型のSHOTANです。

テクモでは、今回のマイティ・ボンジャックを始めとして今年4本のソフトを出す予定で、そのうちの1本「ソロモンの鍵」はマニアックで、ロードランナーやフェアリーランド・ストーリーに似ててておもしろい。ビデオゲーム版はそろそろゲーセンで見かけるかもよ。

さて、マイティ・ボンジャックの話にもどそう。先月号で隠れキャラや裏テクをやると予告したけど、まだ最終バージョンを入手できなかったので、そのへんはまた来月に紹介させてもらうとして、今回は基本テクニック編をやろう。

マップ作りが必勝の早道！ マルチエンディングのすごいヤツ！

⬅爆弾を取り、敵をかわしてパワーボールを取れ！

HOW TO MOVE 操作法

3月号でも書いたが、ジャックのコントロールはえらくムズイ。そこでコントロールになれることが、ボンジャックを極める第一歩。まずコントロールについて書こう（54ページのイラストでわかるように、ジャックのコントロールは✚ボタン。ジャンプ、ストップはAボタンを使う）。

左右移動…✚ボタンを左右に動かせばいい。かんたんだね！

ジャンプ…フロアに足がついているときにAボタンを押す。さらにこのときの✚の上下方向の状態により、飛ぶ距離がちがう。下を押すと小さくジャンプ。上を押すと大きくジャンプ。どんなに高くジャンプしようとしても、1画面分しかジャンプできない。

空中ストップ…フロアに足がついていないときにAボタンを押すと空中で静止し、その後落下していく。これは落下中でも可能。また、すばやく連打するとなかなか落ちなくなる。ふっふっふ、これをマスターすれば、ボンジャックの4分の1をクリアしたも同然となるはずだ。

落下…これにもテクがある。そう、ジャンプと同様に✚の上下方向の状態により、落下スピードが変わる。上にしても変わらないが下にすれば速く落ちるのだ。

味方キャラたち

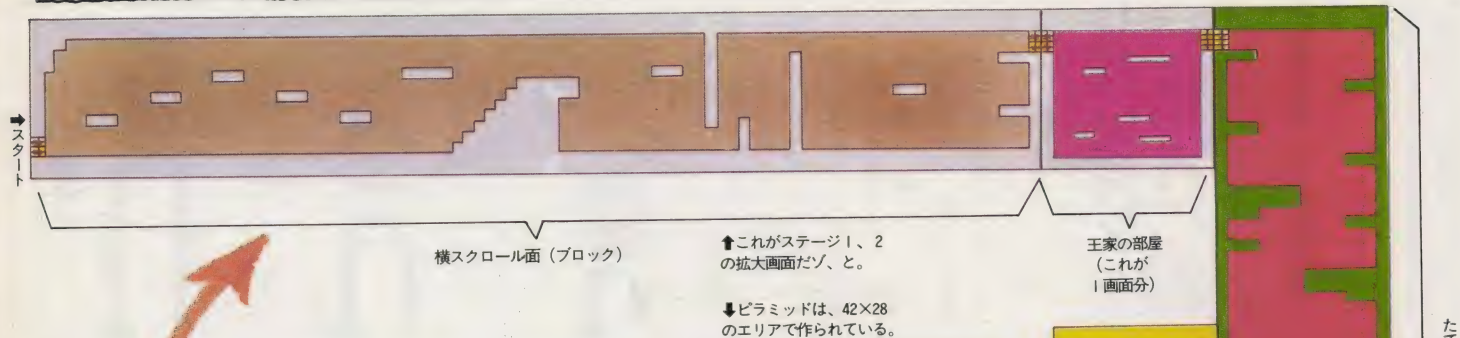
マイティドリンク	金貨	パワーボール	エキストラコイン	ボーナスコイン	ジャック
スフィンクス	1000点！	300点！	100点！	宝箱！	マイティコイン

敵キャラたち

ミイラ	マジャーラ	ホルス	ギャノン	ピーター	ゲジ将軍

➡スタート

横スクロール面（ブロック）

王家の部屋（これが1画面分）

たてスクロール（洞窟）

⬆これがステージ1、2の拡大画面だゾ、と。

⬇ピラミッドは、42×28のエリアで作られている。

複合動作…✚を右上に上げながらジャンプすると右に高く飛び、ボタンを連打しながら左右に動かせば、空中移動ができる。

ジョイスティックを使えば、操作性が抜群にアップするぞ(「Oh!FM」のジョイスティック試用記も読んでね!)。

お待ちかね HOW TO PLAY

コントロール法には、なれたかな? これは先に言ったとおり、ボンジャックと同じ操作だから、PC-88SR用とかセガ用ボンジャックでならしてもいいし、いまどきボンジャックがおいてあるゲームセンターで、お金をつぎこむのもよい方法である。

さて、いよいよ本題のゲームの遊び方について書くゾ、と。

目的は王や王妃を救い、ピラミッド最上部から脱出すること。そのためにキミは、16の王家の部屋を通らなければならないんだ。

通路の面では、敵をかわしたり、パワーボールで倒して爆弾を取って出口へとなるんだけど、爆弾以外にいろいろ、宝箱やコインなどがある。それを紹介しよう。

♣　♣　♣

●宝袋…100、300、1000点。

●金貨…エキストラコインの出現条件がよくなる。

●マイティドリンク…タイマーがUPするゾ。

●マイティコイン…パワーUPするゾ。

●爆弾…100点。パワーボールが早く出てくれるぞ。

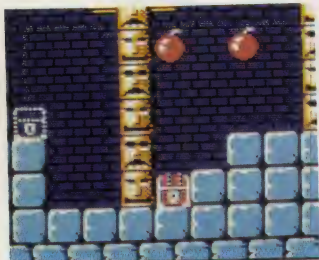
●エキストラコイン…ジャックが1人ふえる。1UPコインである。

●スフィンクス…そしてなにかがおこる!?

●その他…出したら教えてください。

おーっと忘れてた。宝箱は赤とオレンジがあり、オレンジはマイティパワーがないと開かないから気をつけよう。

それから宝箱さがしに有効なのは、マイティコイン。あれでパワーアップしてるほどいいことがあるんだよ。

♣　♣

●P1…オレンジの宝箱が開けられる。Aボタン20回で解除される。

●P2…宝箱が出現する。Aボタンを10回押すとP1になる。

●P3…ジャックのパワーがアップし、遠くのボーナスが取れたりする。5回で切れる。

♣　♣　♣

というかんじだ。しかし、マイティパワーも役にたたない場所もあるかもしれないので注意しよう。

では高得点のためのポイントを紹介しよう。

♣　♣　♣

●王家の部屋…じつはボンジャックしていたのだ。でもすべてのボーナスフィーチャーは入ってる。

●パワーボール…敵が金貨に変身する。取るとエキストラコインの出方がよくなる。

●コイン…5000点ごとに出現。ボーナスコインで得点の倍率が

⬆隠された宝箱だ! 小さく囲んで魔法でバシシ!(おっとちがった)

⬆ギャノンの火の玉には気をつけろ!

ゲトロ	ドクロン	ブルート	ロルファ	デスファ	ガーメイド	ハネゾー

UPする（MAX5倍だけどパワーボールでMAX2000点まで取れるから、うまく行けば1万点も獲得可能！）。

♣♣♣

それから爆弾は、火のついたものから順番にとろう。パワーボールが早く出るし、スペシャルボーナスももらえるよ。

ジャンプはこうして……

一画面分

落下スピード・アップ

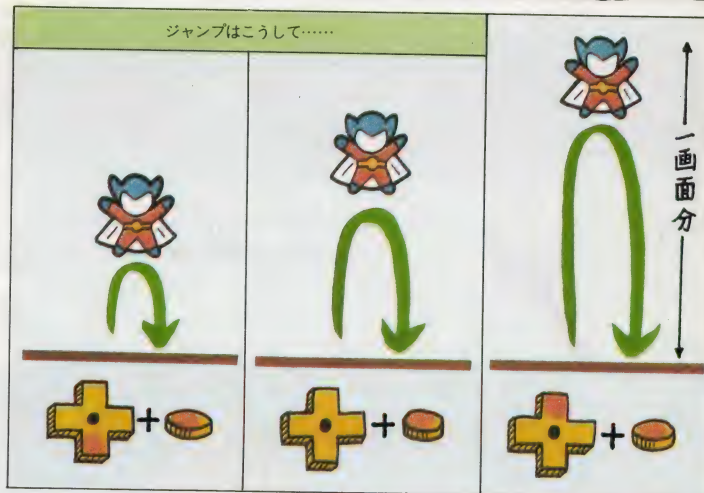
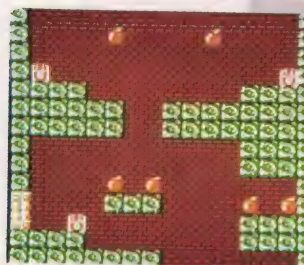
落下スピードも調整

しかけいっぱい！

〔マルチエンディング〕

先月号で書いたように、このゲームには4つの終わりかたがあるんだ。

●A君の場合（名前は全部仮名です）

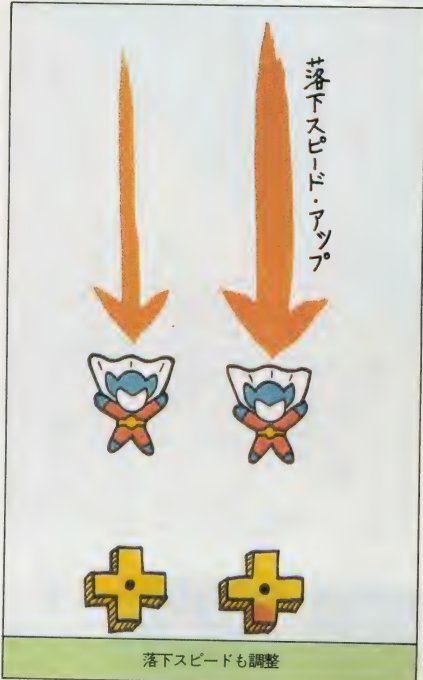
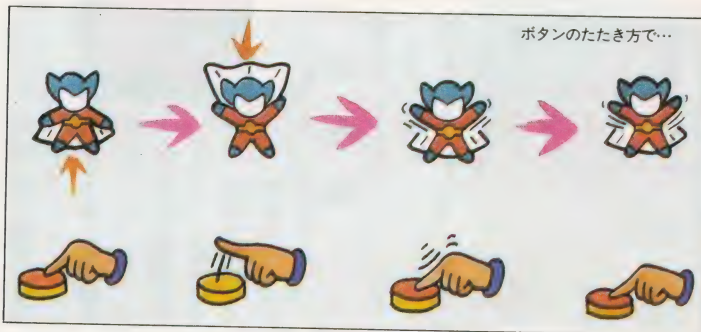
彼のバヤイ、ゲームは上手くないのでより道をせずに最終面へ向かった。すると最上部で、すぐゲームオーバーになったのです。

⬆隠し出口！　その横の宝箱に秘密が……。（開発写真）

●Mさんの場合

彼女の場合、パソコンのアドベンチャーゲームでならしていたマッピングテクのおかげで、入りくんだ迷路の中のアイテムを得てゴールすると、A君の1つ先の部屋まで進んだ。

●S君の場合

いりくんだ迷路が嫌いなS君は、Mさんとは別のあんまりムズくない迷路に入ってアイテムを手に入れ、Mさんよりさらに奥の部屋に進むことができた。

●N君の場合

彼は欲ばりなので、S君やMさんのアイテムを両方取ってゴールへ向かったら、S君よりさらに先に進めた（でもこーゆう人は、たいていゴーモン部屋に落ちちゃうんだ）。

てなわけだ。キミはアイテムを取れるかな？　どんなエンディングになるか、楽しみだ。

〔ドレイ部屋〕

隠しドアを開ければ、そこはドレイ部屋かもしれない。

ここにはドレイやジャックもいる！　そう、ここはボーナス面なのだ。しかし、ボーナスといっても甘くない。ブルートという番人がいるからだ。

しかし、コイツをかわして、ドレイを救うとエクストラ&ボーナス!!

〔ゴーモン部屋〕

世の中にはいいゲームデザイナーと、ひねくれたゲームデザイナーがいる。よいゲームデザイナーはタイマーが100になっても無視するが、悪いゲームデザイナーはタイマーが100になったりすると0にもどしたりする（プログラマーかもしれないけど）。

そして、ひねくれたゲームデザイナーは、こういう設定にしてマニアを困ったちゃんにさせる（なんか実在するデザイナーをモデルにして書いたようじゃないですか）。でも、困ったちゃんになるのを喜ぶ人もいるのだ。

⬆スペシャルボーナス１万点を得るには順番を覚えよう！

まえおきが非常に長かったけども、結局ゴーモン部屋というのは、いろんな意味でよくばりすぎると、みごとに落とされてしまうという、まさしくゴーモンの部屋なのであるよ。

ここから脱出するためには、100回ジャンプしないと出られないという、まさしくゴーモン部屋なんだぞ。ここがかえって、ゲームのおもしろ味を増やしてるのかも。

⬈隠れ宝箱はだいたいこんなふーにカモフラージュしている。

隠ボーナス

1つだけコッソリ教えよう。通路で、すべての爆弾を2000点で取るとボーナス1万点が加算されるんだ！（ただし、順番があるから注意だよ）

このゲームは42×28画面で作られている。マップを作りながらプレイすると、隠し通路などがどこにあるのか推理することができるんだ。マップは方眼紙で作るのがベストだと思う。このマップ作りがゲームの楽しみをひろげてくれそうだ。

来月こそ、隠れキャラや裏テクのことを書くつもりだから、またよろしくね!!

速報！ ファミコンが学習マシンに!!

新学期間近のキミにおくるホットなファミコン情報だ

⬆発芽の実験をシミュレート。必要なものはなにカナ。

その名は「スタディボックス」

「ナニ、学習だって!? ゲーム誌が場ちがいなコトすんな」とカッカする諸君、しずまれ、しずまれいッ！ なんとファミコンが学習マシンに早変わりする、というアッと驚く情報なんだ。

〝進研ゼミ〟で知られる福武書店が、ファミリーコンピュータを使った学習システムを開発したんだ。その名は「スタディボックス」。4月からの発売で、今年は小学4年と5年の2学年だが、来年度は小学3年と6年も出す予定だそうだ。

まず、左の写真をみよう。

テレビ
教材カセットテープ
教材テキスト
専用カセットアダプタ
ファミコン本体
専用データレコーダ

⬆これがシステムの全体

これが「スタディボックス」システムの全体だ。ファミコン本体とカラーテレビは、みんなも持っているだろうから、必要なものは、専用データレコーダと専用カセットアダプタ、そして教材テープとテキストだ。おもしろいことに、カセットアダプタとデータレコーダはレンタル式になっていて、年間1万5000円（次年度より1万円）。教材テープとテキストは、毎月配本され、1ヵ月3500円（×12回）。ハードとソフト合わせても毎月5000円足らずで、国語・算数・理科・社会の主要4教科の勉強ができるってワケだ。

採点やメッセージも！

さて、なんといっても問題はソフトだ。

このシステムはマシンがファミコンなので、操作法はかんたん。またテープから〝先生の声〟が流れてくるので、わかりやすくて親しみもてる（ただしロードに多少時間がかかる）。

コンピュータ学習の素晴らしさは、文字を読むだけでなく、画像や音声を駆使して総合的学習ができること、わからないときは遠慮なく何回でも繰り返せること、コンピュータの診断によって自分の力に応じた学習ができること、などをあげることができる。「スタディボックス」はパソコンより低価格でありながら、こうしたコンピュータ学習のメリットを生かしている、といえそうだ。このあたりは、〝進研ゼミ〟で長年培ったノウハウが十分反映されている。

シミュレーションやロールプレイ的な要素もとり入れて作られているから、ゲーム感覚で楽しみながら、勉強できるんだ。

1ヵ月分の勉強が終わると、アタックテストだ。テキストのテストに挑戦し、解答の番号を入力すると、「スタディボックス」が採点し、その点数に応じたメッセージをキミに送る。

見たところ、グラフィックは市販ゲームのレベルより劣る面もあるし、すべての教科内容がコンピュータ学習にマッチするともかぎらない。でも、毎月教材が届くとても安価な学習システム――こいつはたしかに、注目のシステムといえそうだ。

●福武書店・スタディボックス係☎03・237・7700

⬇どの道順で進むと、効率的にゴミを回収できるか？

⬇さあ、社会科の勉強だ。ゴミの回収をしよう。

⬇キミが実験した結果は、こうして表に。ナルホド…。

ディグダグII

ファミリーコンピュータ　ナムコ　©㈱ナムコ

文／WIZ大滝龍仙

DiG DuG II

軽やかなBGMにのって、ファイガー、プーカを一網打尽にせよ！

必殺島崩しでモンスターを一網打尽

ナムコットシリーズ第14弾は、ビデオゲームでおなじみの「ディグダグII」が登場だ。

「えっ、ディグダグなら知ってるけど、ディグダグIIってなに？　わかんなーい」という人のために元祖ディグダグ(?)との違いから説明しよう。

まずは、基本操作から。4方向レバーと"プクプクポン"のポンプシューティングは同じ。

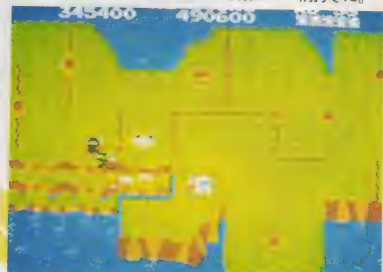
新兵器はドリルボタンだ。これは、ゲームフィールドとなる島（ディグダグは地面の中だったね）に点在する杭にドリルボタンを使うと、ディグダグの向いている方向にヒビが入るというものだ。

フッフッフ、賢明な読者なら、もうお気づきだろう。これをつなぐと、島がくずれるのだ。つまり、ディグダグの岩落としと同じように、モンスターを集めて島をくずすと、いっきに高得点を得ることができるわけだ。

このとき、注意しなければならないのは、面積の小さいほうの島がくずれるということ。まちがってくずすと、自分が"オットット"ということになってしまうのだ。

最初に島の形や杭の位置、最初から入っているヒビの形などをよく覚えてから始めよう。一度に多くのモンスターを落とせば高得点だ。

⬇おなじみ主人公のディグダグ君。ビデオゲーム版では血色がいいのに。

⬇島が崩壊していくところ。うまくモンスターを集めて一網打尽だ。

ビデオゲーム版とはここが違うぞ

最初にも書いたけど、このディグダグIIは、はじめビデオゲームで登場した。ビデオゲームのファンもこの記事を読んでいると思うので、ビデオゲーム版とファミコン版の違いについて書いておこう。

ゲーム自体は、ビデオゲーム版とあまり変わっていないけど、面数は多くなっている。ビデオゲーム版は32面だったけど、こちらは72面と40面もパワーアップしている。

しかも、ドルアーガやバトルシティでおなじみのコンティニューモードもついている（セレクトボタンを押して✚ボタンの上を押す、アレだね。

それと、これはおチャメな"ディグダグシアター"。パックマンのコーヒーブレイクみたいな、ディグダグ君のおチャメな姿が見られるぞ。16面ごとに3パターンある。

しかし、最後のパターンを見るには、72面までクリアしなければならないから、これはしんどい。

島のなかには、文字や数字に見える面もある。未確認だから、たしかなことはいえないけど、そのなかに隠しコマンドに関係あるものもあるかもしれない。

そして目玉は、ビデオゲーム版になかった隠れキャラクター（なのかな?）。島のくずし方によって魚が出るというもの。島を1ブロック（くずせる最小面積）分だけくずすと、海の中から飛び出すんだ。それをすかさずポンプシュートでつくと……。さぁ、もうわかるよね。

ほかに、ビデオゲーム版でもあったベジタブルターゲット。これは、面積に関係なく島くずしを3

⬇〜さよ〜なら、さよなら〜。モンスターが波間に消えた後。

ベジタブルターゲット

スイカ2000点	トマト1000点	ナス800点	キノコ600点	カブ400点
バナナ？点	フルーツポンチ？点	パイナップル？点	トウモロコシ？点	ブドウ3000点

回やると出現し、取ると得点になる。点数については、右下の表を見てね。

基本攻略法をマスターせよ

ビデオゲーム版との違いはこのくらいにして、初心者のためにかんたんな攻略法を伝授しよう。

まず、おなじみの陰険撃ち。これは、『ディグダグ』の場合とはちょっとやり方がちがう。最初に島にドリルシュートでヒビを入れる。モンスターは、ヒビをはさむとディグダグに近づけないので、しかたなく目変化（モンスターが目だけになること）して近づいてくる。このとき、モンスターは通常よりも動きが遅くなるので、そこを狙ってポンプでつぶそう。

また、目変化する前のモンスターをヒビを境にしてつぶすのも手だ。

しかし、これでは点数がイマイチのびないので、島くずしを利用しよう。杭のたくさんある面ではもちろん、少ない面でも頭を使えば、楽勝!! 楽勝!!

まず、島をくずさないようにじょうずにヒビを入れていく（このとき、ディグダグの方向をまちがえないようにしよう）。

そして、ヒビの上でウロウロしていると、モンスターたちが集まってくるので、十分ひきつけておいて島をくずす。

ヒビ線上にいれば、とりあえず安全地帯なので、だいじょうぶ。だけど、目変化して横切るモンスターに当たると死んでしまうので、これには要注意。それと、ファイガーの炎にも気をつけよう。

島をくずしてモンスターを落としたときは、1匹1000点、2匹2000点、3匹4000点、4匹7000点、5匹1万点、10匹まとめて落とすと、なんと、8万点も入ってしまうのだ。

〝プクプクポン〟でモンスターをやっつけるよりも、〝島くずし〟のほうが高得点を得ることができるのがわかったかな？

話は前後するけど、島くずしをするときは、何匹もプッとさして（モンスターは2段階までふくらませておくこと）やるのもいいだろう。

あとは、BEEPER諸君が独自のパターンやテクニックを見つけだそう。

⬆おっと、出てきたお魚さん。モリでつくと、500点入るぞ。

オリジナルテクに名前をつけよう

また、自分で発見したテクニックに名前をつけるのもおもしろいね。

たとえば、チクとさし（チクチクとモンスターをさしていたぶるテク）とか、風船抜き（行きたい方向にモンスターがいたとき、これをふくらませてそのまま抜けるテク）とかね。友達と会話するときに使うと楽しくなると思うよ。

ともかく、このゲーム、BGMもいいし、合成音声の〝オットット〟というディグダグ君の声もかわいい。持っていて損はしない1本だね。

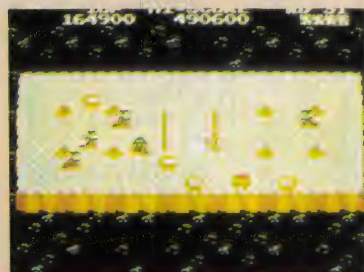
⬆これが必殺ヒビはさみ陰険撃ちだ。（ラウンド1）

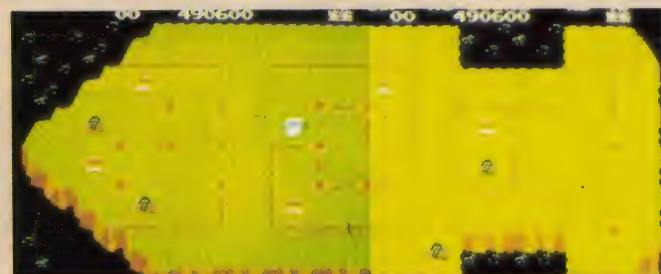
これはムズいぞ！　難解5面

27面

⬇ラウンド27は、画面中央の杭をうまく使うのがコツ。

31面

⬇難解面のひとつ。始まったらすぐに、中央のヒビに逃げこもう。

48面

⬇まるでエンピツみたいな形の島。ヒビの形をうまく利用してと……。

67面

⬇杭は右端に1つしかない。どうやって敵を落とせばいいのやら……。

72面

⬇いよいよ最後の72面。これをクリアすると……。さぁ、頑張ろう。

忍者プリンセス

セガSG・SCシリーズ　文／桜井博道

ややッ、忍法"隠れミノの術"もあったりして、こいつは楽しめる！

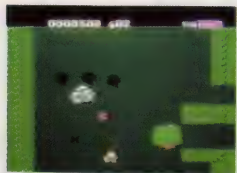
物語風タッチの劇的な構成だ

まえにBEEPで忍者クン（ジャレコ）を紹介したことを覚えているかな？　ビデオゲーム版でヒットし、のちにファミコン版で人気を得たものだった。

今回紹介する忍者プリンセスは、セガのビデオゲーム版を、今度はテレホビーゲーム版でという具合に新登場したものだ。

また忍者クンのことにふれるけど、あれは各ラウンドが決闘シーンになっていた。それも城と砦の2シーンを背景に、ユニークな敵キャラと戦うといったもの。興奮の四方八方への手裏剣攻撃と、立体的な決闘シーンがウケた理由だ。そうしてみると、忍者プリンセスは決闘シーンよりも、ストーリーを重視した忍者物語なのだ。リアルな印象を受けたのは、そのせいかもしれない。

たとえば、プリンセスは意味もなく敵の城へ攻めこむのではなく、今は奪われ占領されている、自分の城を取りもどすために戦いをいどんでいるのだ。

全部で13シーンにもおよぶ対決シーン。プリンセスの行く手をはばもうとする、ユニークな敵忍者たち。それと各シーンの首領、玉露左衛門。そこには戦場のような緊張感と興奮がある。

フロントラインや戦場の狼の忍者バージョンともいえるだろう。

まえおきが長くなってしまったけど、とにかく、このゲームを紹介していこう。

緑の忍者は直角に移動するのが特徴だ。

過激に前進する黒の忍者。後退しながら手裏剣攻撃。

ユニークな敵忍者群団

おおよそのストーリーは書いたからはぶくとして、まずはプリンセスの操作方法と武器を説明しよう。

プリンセスの移動は✚ボタン。武器は左右2個のボタンで手裏剣を投げるわけだけど、右と左とではその機能がちがう。

前後左右に移動しているとき、右ボタンを押すとつねに手裏剣は前方へ飛ぶ。左ボタンは、そのときプリンセスが向いている方向に手裏剣が飛ぶという感じだ。

2個のボタンの機能のちがいを確かめるには、後退しながら手裏剣を投げてみるとよくわかる。

さらに（これがおもしろい）、2個のボタンを同時に押すと、隠れミノの術で約2秒間、その姿を消すことができる。敵が一挙に6～7人来て、それぞれが手裏剣を投げてきたような場合、この隠れミノの術はたいへん有効だ。キミも"ドロン！"と消えてみよう。

スコアが2万点、7万点、12万点、17万点、その後は17万点加算するたびにプリンセスは1人ずつ増え、最高7人までストックできるのだ。

気になるスコア計算だけど、まず命中した手裏剣の数を、投げた手裏剣の数で割り、200をかけたものが、各シーンの基本スコアとして加算される。たとえば100発投げて、20人をしとめれば命中率が20パーセント。それに200をかけると4000点。これが1シーンのスコアなのだ。

さらに、敵のスコアと、その性質を解説してみよう。

敵忍者の動きをすべて理解できていれば、それほど難度が高いゲームじゃないからね。

●ぷうま忍群（各300点）

黒忍者…3人組で攻めてくるのが基本的なパターン。ドッと押し寄せてくるぞ。

緑忍者…3～4人か、それ以上で群をなしてくる。横へは動かず、縦一直線にゆっくりと攻めてくる。

灰忍者…1人で攻めてくる。刀を抜き、物陰に隠れ、ジグザグ移動しながら素速く手裏剣を投げてくる。

青忍者…変身の名人。石などに化け、プリンセスが通ると姿を

一挙に攻めてくる忍犬。プリンセスよりも走るのは速いのだ。

各ステージをしめくくる玉露左衛門。

右の石が青の忍者に変身。左の石にも青の忍者がひそんでいてさらに赤の巻物を隠し持っている。

民家の屋根からプリンセスをねらうピンクの忍者は、横飛びジャンプで攻撃してくる。

畑（青色）の中では動きが鈍くなって、攻守がうまくいかない。

足軽	透明忍者	青忍者	ライトブルー忍者	赤忍者	灰忍者	ピンク忍者	黒忍者	緑忍者

計算方法は本文参照。各ステージでわかる命中率とボーナス点。

足軽は名前のとおり、軽快な動きでプリンセスに襲いかかる。

穴の中に身を隠した青忍者。出てくるところを狙い撃ち。

現す。穴を掘って姿をくらますのも得意。

ライトブルー忍者…動きは鈍いが、しばらくするとプリンセスを中心にして、高速回転で手裏剣を投げてくる。

ピンク忍者…民家や、屋根の上でチャンスをうかがっている。カエルのようなジャンプで、おそいかかってくる。

赤忍者…反復横とびを繰りかえして、プリンセスの手裏剣をかわす。

透明忍者…手裏剣の効きめはゼロ。プリンセスと触れ合う瞬間に、黒忍者に変身する。攻略法は、コイツが黒忍者に変身するときに、プリンセスが姿を消し、手裏剣を投げればよい。

●槍名人の足軽（300点）

●忍犬（300点）

犬に化けた忍者。第3シーンで登場する。

●にんにく（3000点）

●玉露左衛門（3000点）

各シーンをしめくくる首領。後退しながら手裏剣を連発し、時間をかけて攻略するのがベストだ。グルグルとふり回す鎖鎌を、例の〝隠れミノの術〟を使ってうまくかわせばかんたんに倒せるはずだ。

●お地蔵さま（3000点）

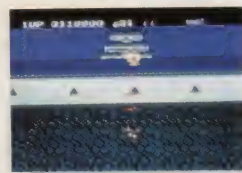
その他にも

●敵の手裏剣を自分の手裏剣で、はじき返す（50点）というような得点法もある。

各スコアは、こんなところだ。

プリンセスの現在地がわかる全体マップ。

武家屋敷をくまなく捜すと、ご覧のとおりお地蔵さまが現れる。

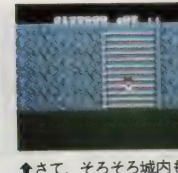
身も軽くダンスする赤忍者。ねらいが定めにくい。

外堀の石垣を登りつめると、ここにも玉露左衛門の姿が。

これが透明忍者の正体だ。攻略法は本文参照。

内堀の石垣のピンク忍者の攻撃はたいへんかわしにくい。

群をなして攻めるのが特徴の緑忍者たち。

オヤ？　ここにもお地蔵様の姿。取れれば3000点だ。

前2人の足軽を倒し、残りを後ろにまわして攻撃するのが基本だ。

さて、そろそろ城内も近い。難関なのはこれからだ。

武家屋敷（第6シーン）の入口をまもるライトブルー忍者群。

赤色の巻物は秘伝書。地下室（最終シーン）の秘密を解くカギだ。

5つの寒天城秘伝書の謎とは？

デモ画面で城までの全体図（寒天城絵図）がわかる。城までに区分されたシーンは次のとおり。

1、草原
2、村
3、草原
4、林
5、町
6、武家屋敷
7、外堀の石垣
8、外庭
9、内堀の石垣
10、内庭
11、城内の板の間
12、城内の畳の間
13、地下室

最後の地下室へ入るためには、道中5つの寒天城秘伝書を集めなければならない。敵を倒すだけでは、けっして城はキミのものにはならない。ちなみにその秘伝書の1つは第1シーンの後半、両側にある2つの大きな石（左側）に隠されている。残りの4つは、キミ自身で探してほしい。

まちがえてはいけないのが、黄色の巻物。これは秘伝書ではなく、風車手裏剣（パワーアップ）を使うためのもの。秘伝書は赤いのだ、ということを忘れるな！

とにかく、各忍者に個性があって、とくに第5シーンではそのおもしろさが一気に爆発する。

あせらずに忍者たちと、技を競い合って楽しもう。楽しめるソフトだ。

黄色の巻物はパワーアップ（風車手裏剣）のチャンス！

青忍者のハサミうちにあっても動きがのろいから平気。

巻物（風車手裏剣）	寒天城秘伝書	お地蔵さま	玉露左衛門	忍犬

忍者プリンセスのメロディー ©セガ

●セガからのビックニュース↓。〝セガゲーム大会〟が3月30日(日)、東京の銀座・博品館で行われる。時間は午前11時からの部と午後2時からの部にわかれてるゾ。くわしくは、セガ本社（☎03・742・7068）まで。

サーカス・チャーリー

ファミリーコンピュータ　ソフトプロ　文／桜井博道

七色のスポットライトを浴びて、キミも大技をくり出そう。

▲AとBから好きなモードを選択してゲームスタート。

サーカス体験してみよう

キミは"サーカス"と聞いて、なにを連想するかな？　ピエロ、イヌやゾウの曲芸、空中ブランコ、玉のり、それにあの奇妙な形のテント。なにをとってみても、ボクたちにはなじみの薄いものばかり。だから、逆に新鮮でおもしろそうだと期待してしまうのだ。

想像しても始まらないので、本物を見に行ってきた（初体験）。驚いたのは、テレビで観るより舞台（中央）が広く、色とりどりのライトが雰囲気を盛り上げていたことだ。

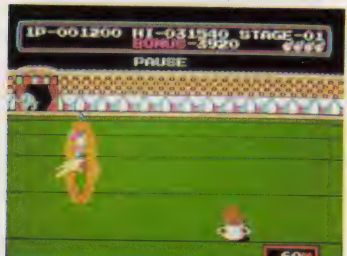
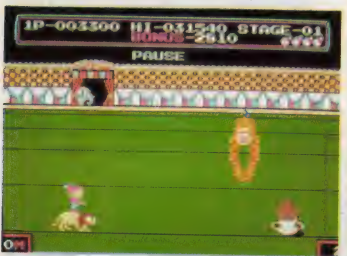
「これからすごいことが始まる」そんな期待に胸がふくらんだ。

キミたちのまわりに見せ物はごろゴロしているよね。たとえばコンサート、演劇、ミュージカル、博覧会などなど。サーカスもその1つ。そのなかでも夢を与えてくれる点で、サーカスはぬきんでてる。

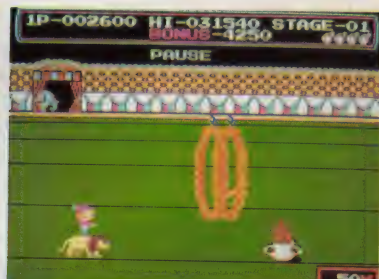
オリンピックの体操選手に勝るとも劣らない大技を繰り出したと思いきや、動物たちが野生の動物に絶対できない曲芸をする。ピエロも見のがせない。道化師（ピエロ）の名のとおり、おどけやこっけいさで笑いをふりまいては、危険な大技を次々とこなしていく。

バックの生バンドが奏でるBGMは初めて聞いてもどこか懐しく、心がなごんでしまう。

そこで、今回はそんなサーカスの夢物語をファミコンで味わおうというわけ。盛りだくさんの内容だから、おもしろくないわけがない。その名も"サーカス・チャーリー"。キミは、客席を抜け出して、七色のスポットライトを浴びながら、テ

▲第１ステージの火の輪くぐりだ。火の出るつぼを飛び越そう。

▲大きな輪をくぐると100点。つぼと一緒にくぐると300点だ。

▲小さな輪だからといっておじけづかないで果敢にアタックしよう。

▼左のジャンプ台で２回、右で２回と計４回のジャンプができる。800点をいただこう。

▲つなから落ちて泣くチャーリー。ゴールまで残り30メートルだ。

▲２重の輪とはいっても難度はそれほど高くない。

▲このぐらい距離をとってジャンプするのがコツだ。

▲スピーディな青い猿。さらに高く飛んで500点をものにしよう。

▲２個先の玉へジャンプを成功させるとボーナス500点。

▲２匹の青い猿も同じ要領でクリアする。1000点をものにしよう。

ントを埋めつくした観客に大技を見せつけてやるのだ。

さて、キミがチャレンジする大技とは……。

5種類の曲芸にチャレンジ!

キミが披露(ひろう)する芸は全部で5つ。

①火の輪くぐり
②猿飛びつな渡り
③玉のり
④馬のり
⑤空中ブランコ

どれもこれもなかなか楽しめそうな芸ばかり。キミの運動神経を知るよいチャンスだ。

基本的な操作はAまたはBボタンでチャーリーがジャンプ、✚ボタンで前後（横スクロールなので実際は左右）に移動して曲芸を披露する。

難度別（AあるいはBセクション）モードをセレクトボタンで選択する。ちなみに、AよりBモードのほうが難度は高い。2プレイモードも同じ原理だ。

5000点ボーナスを持ってゲームスタート。これは1ステージの持ちタイムのようなもので、芸の最中にタイムは減り、0になるとチャーリーを1人失うことになるのでおぼえておくこと。

さて、キミはどちらのモードかな? まずはAモードで各ステージを手ほどきしていこう。

▲段差のあるジャンプ台は難しい。ジャンプのタイミングが悪いと間に落ちたり、角にあたって落馬するのがおちだ。

軽快なBGMで技を披露!!

1、火の輪くぐり

ライオンの背中に乗って、ライオンと一緒に火の輪をくぐる。輪は大と小があり、小さな輪にはドル袋がぶらさがっていて、これをくぐると500点だ。このほかには次のようなものがある。

●輪をくぐる――100点
●つぼを飛び越す――200点
●輪とつぼを一緒に飛ぶ――300点

つぼは、置いてあるだけで動かない。でも火を吹き上げているから、その上に着地しないこと。輪とつぼを一緒に飛び越すにはタイミングがすべてだ。焦(あせ)らずにチャーリーを後退させて、タイミングをはかろう。

2、猿飛びつな渡り

つな渡りだからといって、バランスは気にしなくてよい。絶対につなから落ちることはない。落ちるのは、つなを渡ってくる猿と衝突したときだけ。猿は茶と青の2種類。飛び方によって得点がちがう。ちなみに、茶色の猿は100点、青色の猿は200点、茶と青を同時になら500点、茶と2匹の青を同時になら1000点だ。

茶の猿は、つなを渡るスピードが遅く、逆に青の猿は、めっぽう速い。猿と猿の間が狭いと、2匹目の猿の上に落ちる危険がある。距離感をつかんで、猿に負けないジャンプをしよう。

3、玉のり

慎重にプレイすれば軽くクリアできる。それでは、どう慎重にプレイしたらいいのか? まず、玉と玉との距離を正確につかむことだ。玉からジャンプするチャーリーは意外にジャンプ力があるので、目標の玉を飛び越してしまうケースがしばしばある。後退して距離をとるか、もう1つむこうの玉へ飛び移るか、選択は2つに1つ。もう1つむこうの玉へ飛び移ると500点（次の玉への移動は100点）もらえる。

玉といってもローラーのようなものだから(横スクロールだから)玉と玉が衝突しないかぎり、落ちることはない。

4、馬のり

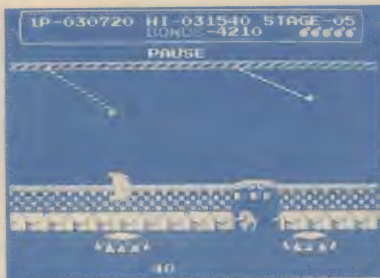
馬にまたがったチャーリーがジャンプ台に飛び移り、また馬へ戻るハイテクな技だ。ここで必要なのは、✚ボタンを左右に押しわけて、馬のスピードにアクセントをつける技を磨(みが)くこと。ジャンプ台は2つで1セットにセッティングされている。最初のジャンプ台へ飛び移るときはスピードを落とし、馬へもどるときに加速する。チャーリーと馬のスピードはつねに同じなので、スピードがズレて落馬することは絶対にない。

難しいのは段差のあるジャンプ台で、うっかりしていると角にあたって、あっけなくやられてしまう。また、ジャンプ台でのジャンプは最高4回まで。得点は、1回なら100点、2回なら200点、3回なら400点、4回なら800点だ。

倍々ゲームで高得点をとろう。

5、空中ブランコ

さて、いよいよサーカスの花形空中ブランコ。とくにこれといったテクニックはいらない。むこうで揺れてるブランコとのタイミングがすべてだ。チャーリーが乗っているブランコの動きに合わせて✚ボタンを左右に押すと、ブランコをこぐことになる。タイミングを調整するのに利用しよう。あやまって下へ落ちても、運よくトランポリンの上なら、再びジャンプしてもとのブランコにもどれたりもする。焦らないでジックリとタイミングをはかろう。あまりねってタイムオーバーにならないようにね。ちなみに、次のブランコに移ると500点だ。

▼タイミングがすべての空中ブランコ。できるだけ大きくブランコをこいで、ジャンプボタンで飛び移る。

▲下のトランポリンを利用してブランコへ移動する方法もあるのだ。

5ステージが終わると

以上の5ステージが終わると、第1ステージ（火の輪くぐり）から再スタート。こんどは少々難度が高くなる。たとえば、2重の火の輪がでてきたり、2匹の青い猿が猛スピードで突進してきたり、ジャンプ台の幅が狭くなったりするのだ。

さて、キミはチャーリーになりきれるかな?

バルトロン

ファミリーコンピュータ　東映動画　文／板西英二

◀タイトル画面

SF映画的な、全512面のシューティングゲームが登場したゾ！

アニメ製作からゲームに

東映動画って知ってるかな？「北斗の拳」や「ドラゴンボール」のアニメ化を手がけている会社なのだ。ボクも「北斗の拳」を毎週欠かさずに見てるんだぜ。その東映動画が製作したゲームが、この「バルトロン」(3月20日発売予定)なのだ。タイトル画面に猫の顔がでてくるんだけど、これは昔懐しい東映動画の「長靴をはいた猫」なのだ。昔のアニメ映画はほのぼのとしていてよかったなあ……。

(編)――BEEPはアニメ雑誌じゃないんだぞ。もっとまじめにやれ！」

(編)も、ああ言ってるから、そろそろゲームの紹介に入ります。

「ん、ん〜、これはっ……」ボクは思わずうなってしまった。アニメ会社だけあってキャラクターや背景画がきれいなんだよネ。もちろん、キャラクターや背景画がスーッとスクロールして、プログラム的に見てもしっかりしてるんだ。それにアニメ製作のノウハウをうまく利用していて、ストーリーがSF映画的。ゲームが進んでいくとドラマチックな展開が待ちうけているんだ。

▲偵察機ガウズもいるし風船爆弾を出す地上物もある。

▲紙ヒコーキのような敵が飛んでくる海上シーン。

宇宙平和を守れ！

宇宙暦2999年、地球人類の一部は、銀河系の果てに浮かぶ惑星「レニオン」に移り住んでいた。しかし、強大な武力を誇る「ビスマルク星帝国」が地球征服の足掛かりに、レニオン星に侵略を開始したのだ。

ビスマルク星帝国はレニオン星の防衛基地をつぎつぎに破壊し、次のターゲットである地球攻撃のために前線基地を建設し、そこに恐るべき最終破壊兵器「バルトロン」を設置した。

地球防衛軍は「バルトロン」が作動する前に、一刻も早くビスマルク星帝国の前線基地を破壊しなければならなくなり、銀河系でもっとも速いスペースファイター「ジストリアス」に望みを賭けたのだ。宇宙平和のために「バルトロン」をシュートダウン！

▲地上シーンでよく見かけるグラウズ・キャノン。

ワープを使えば…

最終兵器「バルトロン」を破壊すべく、ボクはコントローラーを持ち、果敢に攻撃を開始するのであった……な〜んてSF映画のカッコいい二枚目ヒーローになったつもりなんだけど、最終兵器「バルトロン」まで512面あるって聞いて三枚目に格下げしてしまった。ハハハハ……。

512面は大きく4パターンに分類される。地上、海上、洞窟、そして敵基地内。このパターンを繰り返して512面目に到達できる。しかし、自機の「ジストリアス」には秘密兵器が搭載されており、瞬時に先行シーンへワープできる。このワープ機能をうまく使えば512面などBEEPERならワケないはず。

ワープ機能のほかにも、画面上の敵を瞬時に全滅できるフラッシュボンバーや、瞬時に反転できる機能もついている。ただし、フラッシュボンバーとワープ機能は一定以上のエネルギーが必要なのでエネルギーを補給しながら使用しなければならないんだ。

以上、自機「ジストリアス」の機能を頭にたたきこんで、512面を攻略しよう。

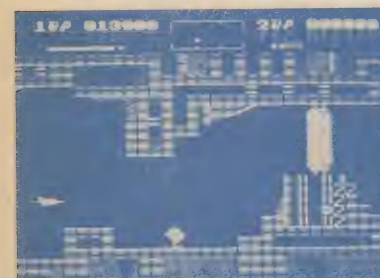
▲ワープ航法時の画面。これで先行シーンに移動できる。

▲これがエネルギー補給塔。エネルギー物資を回収せよ。

地上&海上シーン

地上&海上シーンは背景が異なるぐらいで攻略テクニックはほぼ同じだ。偵察機ガウズなどがバンバン襲ってきてビームを撃って逃

▲洞窟の入り口は狭い。壁に激突しないように。

▲ジストリアスは瞬時に反転もできる。攻撃回避に有効。

げていく。逃げかたには数種類のパターンがあるので、そのパターンを把握してしまえばOKだ。まっ、シューティングゲームの基本中の基本だな。このゲームはスピードを要求してないんだけど、速くいくと風車（カプコンの弥七とはちがう）なんて隠れキャラが出現するぞ。某ライターの十八番〝嫌いだ撃ち〟で、どんどん先へ進めるはずだ。

画面上部のレーダーで敵の動向が読めるぐらいになれば、上級者といえる。バックアタックをしてくる敵や地上物なんてのも、レーダーで把握できる。ただし、いい気になって地上物を破壊し尽くすのも考えもの。地上物の中にはエネルギー補給塔もあるんだぞ。エネルギー補給塔から射出される青色物資がエネルギーなのだ。こいつを「ジストリアス」に回収してエネルギーを補給できるのだ。黄色物資のほうを回収するとバリアが装着されて一定時間無敵になる。

エネルギーを補給したら一気にワープ航法で先のシーンへ移動していくのが最終兵器「バルトロン」への早道。できれば、大量のエネルギーを使うフラッシュボンバーを使わないで、ワープ航法にエネルギーを振り分けるべきだゾ。

▲洞窟内は突起した岩石が多く、操縦が難しいぞ。

コアラ、ロバ、タイヤキ?!

洞窟と基地内のシーンは入り組んでいるし、突出した岩なんかもあるので、地上&海上シーンとちがって素早く通り抜けるわけにはいかない。レーダーで洞窟の構造なんかもわかるとよかったんだけどなあ……。このシーンだけはスピードを落として進むほうがいい。

基地へ入ると隠れキャラ（？）がいろいろと出てくる。コアラ、タイヤキ（編集室では、そう呼んでいる）、ロバなどなど。このゲームは三十数種類もの多彩なキャラクターが出現するのも魅力のひとつで、キャラクター探しも楽しめちゃうのだ。基地内では、隠れキャラだけでなくシールド発生装置などのトラップも用意されていて、十分に楽しませてくれる。

この洞窟、基地内シーンでは、ワープ航法は使わないほうがいい。なぜなら、先行シーンへ飛んでしまうと、敵が急に強くなってしまうことがあるからなんだ。地上&海上シーンとちがって逃げ場が少ないから、敵がビームをバンバン撃ってくると対処できなくなるぞ。それから反転なんかもしないほうがよい。洞窟の突起した岩にぶつかり自爆する可能性が大だからネ。

とにかく、最終兵器「バルトロン」を見るまでは、絶対に死なないように！　地上&海上シーンは短時間でクリアし、洞窟&基地内シーンは時間をかけて注意深く攻略していこう。

▲基地内には隠れキャラがいっぱいだ。コアラがいるぞ。

ウラワザ発見

ところで、編集室で遊んでいるとちゅうで地上&海上シーンで使える・ウ・ラ・ワ・ザを発見したので、BEEPERだけにこっそり教えよう。画面右上の隅へ「ジストリアス」を動かし、コントローラーを右上斜めの状態にしておくと、アラ不思議！　敵の攻撃をまったく受けずにクリアすることができるのだ。ただし、洞窟の入り口は小さくなっているので、そのまま行くと洞窟の壁に激突してしまうし、エネルギー物資を回収することもできなくなるという欠点もある。この欠点を解消するには地上物を数えればいいんだ。たとえば、最初から地上物の9番目にエネルギー補給塔があるし、12番目の地上物の次に洞窟の入り口がある。だから、そのそばに来たら、下方に降りてくれればいい。アクションゲームマニアとしては邪道なんだけど、ワープ航法だけじゃ、512面も攻略できないもんね。

▲エネルギータンクとマハルがある。空中にも敵がいるぞ

▲これがシールド発生装置。ビームで破壊せよ。

▲天井から降ってくるツララ。基地は罠でいっぱいだ

▲僕が空飛ぶロバと呼んでいるひょうきんキャラ

▲編集室では、このキャラクターをタイヤキと呼ぶ。

最後にひとこと

この「バルトロン」は、マクロス、グラディウス、スターブレーザーのよいところを、たしてできたようなゲーム。裏を返せば、これらのゲームに似ていて、横スクロールシューティングゲームとしては新鮮味をあまり感じさせてくれないんだ。512面という膨大なシーンが必要だったのかという疑問もある。シューティングゲームの手の内が残ってないんだろうけど、もうひと工夫必要だったんじゃないかな？

でも、ボクはビーム、爆弾を撃ちまくるアクションゲームは大好きなんだ。作者の知恵に踊らされるアドベンチャーや時間のかかるRPGは好きくないですな。

グーニーズ

ファミリーコンピュータ　コナミ
文／毎度芳珍

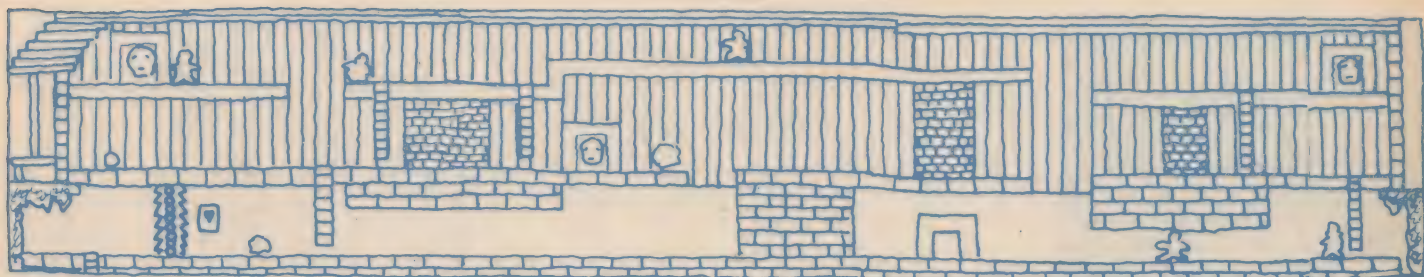
先月に続き今月も登場だ!!　キミはハッピーエンドを迎えられる!?

金色の壺も!

前回少し紹介したけど、どうだった？　今回はラウンド3までのマップを公開しよう。キミたちに"グーニーズ"のおもしろさや楽しみ方が、多少でもわかってもらえたらボクもうれしい。

先月号と今月号をあわせて見てくれれば、なおわかりやすいぞ。

各ラウンド紹介をするまえにポイントを書いておこう。

ガイコツの書かれている扉は、

ROUND1↑

このラウンドは扉の中に入ってる物や敵の数も少ないので、比較的楽だ。それにダイヤがたくさん隠されているから、特定の場所でアクションしてダイヤを出し、取れるだけ取ろう。

ダイヤのほかにも、隠れアイテムなどがひそんでいるから注意しよう。

ROUND2↓

さぁラウンド2（地下室の面）の始まりだ。このページの一番左端にあるガイコツからワープしよう。すると矢印でつながった、上のマップに出る。そこを下に行くと、もう1本の矢印でつながる、左のページのマップに行く。ここから扉を壊し始めるといいぞ。

このラウンドには、扉の中にパチンコや壺が入っていることがある。壺を取るとLIFEメーターが増えるし、パチンコは50発も玉を出すことができるようになるんだ。

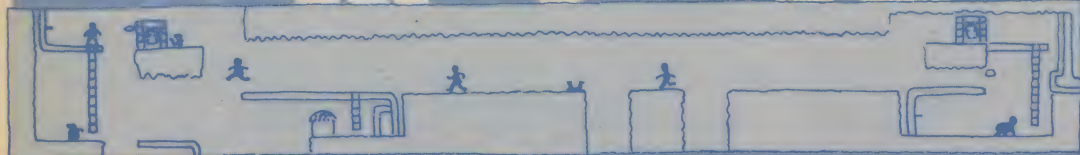
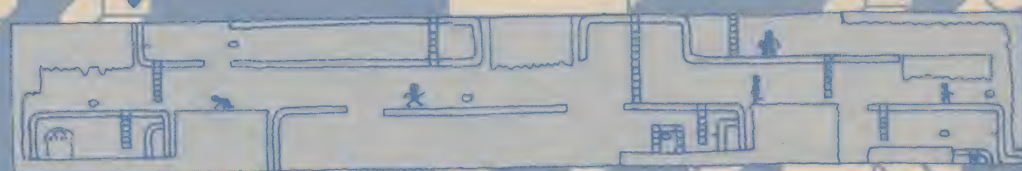
あと、白いネズミが出てくるが、そいつを殺すと十字架が現れ、それをとると一定時間無敵になれるんだ。見のがしてはいかんぜよ。

それから注意することは、ギャングは攻撃しても一定時間で生きかえってくるんだ。しかも音符攻撃をしかけてくる。この攻撃は、耳栓を持っていれば当たっても平気なんだ。もし持っていない場合は、LIFEメーターがしっかりと減ってしまうので耳栓は必要だよ。

このへんに気をつけて、カギを集めてGOALへ向かえ。

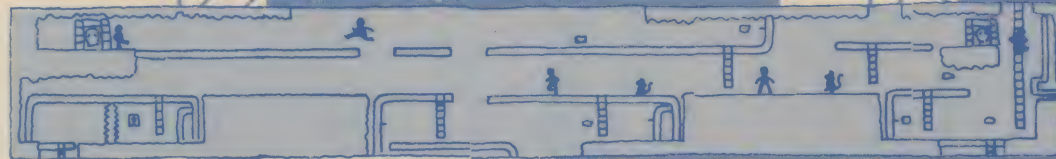
バクダンを使ってこわすと、中にグーニーズやカギ、その他いろいろな物が隠されているので覚えておこう。このゲームは2周目になると、壺の色が赤から金に変わり、なんと1UPできるようになるのだ。

それから今回紹介しなかった、ラウンド5にはタコやサカナなど、ラウンド6には指輪などの新キャラが出てくるので、自分で探してみてくれ。

⬆グーニーズの隠れキャラ情報があったら"ビーピングルーム"のほうに知らせてもらいたい

ROUND3⬆

まずサッサと下へ行こう。すぐに一番左のガイコツからワープしてくれ。そこには扉が2ヵ所あるはずだが、それを壊したらまたガイコツワープでもとの場所にもどろう。

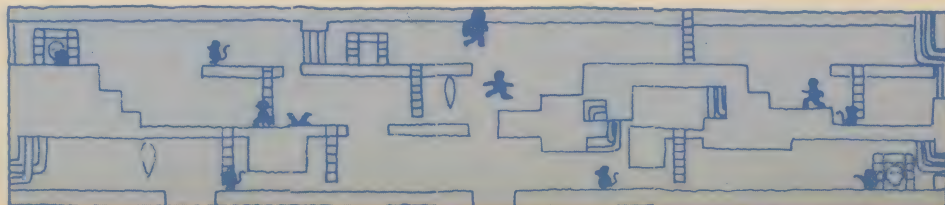
今度は右はじのはしごを下へ降りる。するとまた扉が2ヵ所あるし、今度は出口まであるぞ。出口の場所がわかったら、扉を壊してまた上へ昇ろう。

さらに上へ行くと、扉が2ヵ所ある。このあたりまで来れば、カギとグーニーズは手に入っているだろうが、まだそろってない人は、ワープして扉を壊してやればそろうはずだ。キミもここまでクリアできたかな？

<全国一斉グーニーズフェア開催地・申し込み先>

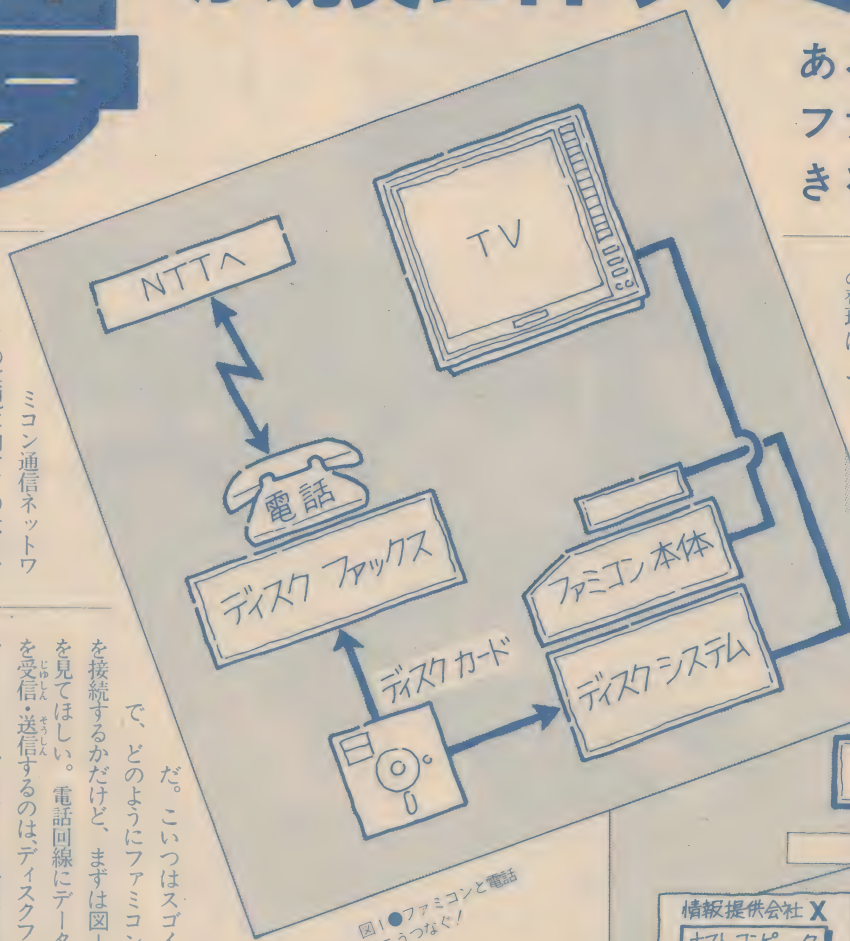
北海道➡五番館/申し込み先●北海道テレビ放送・〒062札幌市豊平区平岸4条13丁目
仙台➡藤崎本店/申し込み先●東日本放送・〒980仙台市上杉2-50-2
東京➡小田急(新宿)/申し込み先●コナミ㈱(テレビ朝日)・〒102東京都千代田区九段南2-3-14靖国九段南ビル
静岡➡西武静岡店/申し込み先●静岡県民放送・〒420静岡市七間町13
名古屋➡セントラルパーク北広場/申し込み先●名古屋放送・〒460名古屋市中区橘2-9-18
大阪➡大丸梅田店/申し込み先●朝日放送・〒531大阪市大淀区大淀南2
高松➡三越高松店/申し込み先●瀬戸内海放送・〒760高松市西宝町1-5-20
広島➡そごう広島店/申し込み先●広島ホームテレビ・〒730広島市中区白島北町19-2
福岡➡ショッパーズダイエー福岡店/申し込み先●九州朝日放送・〒810福岡市中央区長浜1 1-34
以上各「グーニーズ」係まで申し込んでください。

●3月30日"全国一斉グーニーズ・フェア"開催は北海道・東京・静岡・名古屋・大阪・広島・高松・福岡の各有名百貨店にて。各地区TV局をネットにファミコン"グーニーズ"で日本一を競いあおう　くわしくはコナミ㈱(☎03・262・9110)へ！

夢が現実に!? ファミコン通信

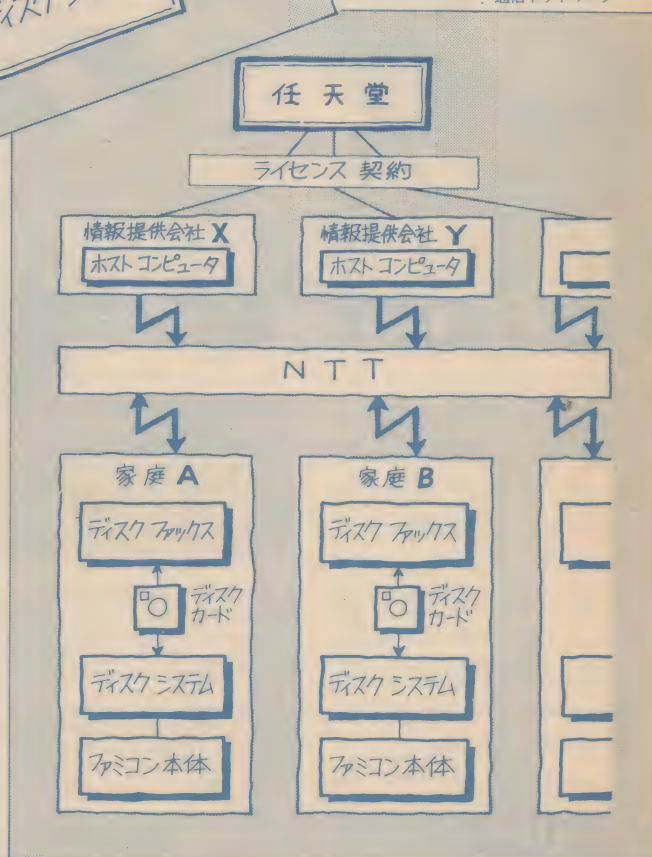
文／中村龍彦

あこがれのあの娘とファミコンで文通できる日も近いぞ!?

ディスクデータを電話でやりとり

発売前から話題騒然のファミコンディスクシステムだけど、当初の予定が遅れて2月21日に発売された。この本が店頭に並ぶころには、売り切れ店続出、なんてことになってるかもしれない。

このディスクシステムの登場は、ファミコン通信ネットワークの実現に向けての大きな一歩となった。ファミコンを電話回線に接続することにより、自宅にいながら情報を受け取ったり、なんと個人間通信もできそうなんだ。こいつはスゴイ。

で、どのようにファミコンを接続するかだけど、まずは図1を見てほしい。電話回線にデータを受信・送信するのは、ディスクファックスという、お父さんの会社にあるファックスと同じようなものだ。

ここでは紙がディスクに化けたと考えればよい。つまり、ファミコン本体が電話に直接つながるのではなく、「電話回線でやりとりするのはディスクの内容であり、その内容をファミコンディスクシステムで読み書きする」ということなんだ。わかったかな?

図1●ファミコンと電話はこうつなぐ!

個人同士で通信もできるぞ

つぎに、ファミコン通信ネットワークにより、どんなことができるかを考えてみよう。

図2のように、情報を送る会社(すでに、名乗りをあげている会社がある)が任天堂と契約を結んでコンピュータと回線を接続する。ボクらは、その会社の会員になって会員証という形でコントロールディスクを手に入れればよい。これで、その会社のコンピュータをオープンし、情報を入手できる。

モチロン、別の会社の情報がほしければ新たに会員となり、別のコントロールディスクを手に入れなければならない、というシステムになるのではないかと思う。

個人間通信でもやはりコントロールディスクは必要だ。これは店頭のディスクライタで作れるように、計画が進められている。

これで家庭のディスクファックス同士で通信が可能となるんだけど、相手が留守中にでも自動的に通信できる機能は用意されているし、漢字データもやりとりできるように漢字カートリッジも予定されているとのことだ。

図2●これがファミコン通信ネットワーク

は〜やくこいこいファミコン通信

とまあ、いいことづくめのファミコン通信ネットワークなんだけど、実現はまだ先で、不明点も多い。ハードができるのが秋ごろで、システム全体が完成するのは、早くて今年の終わりころだろう。それまでは、ディスクゲームをやりながらじっくり待とうネ。

TREASURE SEEKER

〈リスト編〉

リスト2—1 TREASURESEEKER

```
10000 DATA 012020204D20A2B7D0CAC4DEB3B8C2C656
10010 DATA CAB2AFC0A120B7C0C9B6CDDEC6CABBB24A
10020 DATA C0DEDDB6DEB1D9A120C2B3DBCAC4B3BBA6
10030 DATA DEB2C6CABCAFC3B2D9A120BBC3C4DEB36D
10040 DATA BDD9A1A30D000120202031 2ECBB6DEBCC2
10050 DATA 2020322EC6BC2020332EBBB2C0DEDDA651
10060 DATA BCD7CDDED900080401010204010203 0233
10070 DATA 04FF012020205920A2CBB6DEBCCDB2AFC8
10080 DATA C3D0D6B3A1A30D00012020204D20A2D6B3
10090 DATA DBBCB2A1B7D0CA20CBB6DEBCCDD1B6AF79
10100 DATA C0A120BBB7C6CDD4B6DED0B4D9A120C4D0
10110 DATA DEB1CAB1B2C0CFCFC0DEA120C4DEB3BD8B
10120 DATA D9A1A30D00012020203 12ECAB2D920207F
10130 DATA 322ED3C4DED9202020 3F00080401010560
10140 DATA 0201FF012020205920A2C6BCCDB2B8D60D
10150 DATA A1A30D00012020204D20A2B7D0CAC6BC94
10160 DATA CDD1B6AFC0A120C4DEB1C9B1B2C3B2D951
10170 DATA B2D8B8DEC1B6DED0B4D9A1C4DEB3BDD95E
10180 DATA A1A30D000120202031 2ECAB2D9202032D8
10190 DATA 2ED3C4DED9202020 3F000804010106 0231
10200 DATA 01FF012020205920A2BBB2C0DEDDA6D0DA
10210 DATA C0B2C5A1A30D00012020204D20A2BBB265
10220 DATA C0DEDDC9B3B4C6CA20B5B7D3C9B6DED0C7
10230 DATA AFC2C5D7CDDEC3B1D9A1D3AFC4BCD7CD4C
10240 DATA DED9B6B2A1A30D000120202031 2EB5B79C
10250 DATA D3C9A6BCD7CDDED920 20322ED4D2D92098
10260 DATA 20203F0008040101070201FF01202020F7
10270 DATA 5920A2CAB2AFC3D0D9D6A1A30D000120FA
10280 DATA 20204D20A2B7D0CACDD4C6CAB2AFC0A193
10290 DATA 4477617266B6DE31CBDFB7B2D9BFDEA1E3
10300 DATA B7D0A6D0D9C4B6B5C2B7B6DEB9DCBCB81B
10310 DATA C5AFC0A1C4DEB3BDD9B6C5A1A30D00018D
10320 DATA 2020203 12EC0C0B6B32020322ED3C4DEBD
10330 DATA D92020332ECAC5BCB6B9D92020203F00AC
10340 DATA 08040101080401020102 09FF012020 2089
10350 DATA 5920A2CDD4C6CAB2D9C4BDD9B6A1A30D38
10360 DATA 00012020204D20A2D6BCA4B7D0B6DECD8E
10370 DATA D4C6CAB2D9C420C5B6C6CA20447761728C
10380 DATA 66B6DEB2C320B7D0A6BCDEAFC4D0C2D22D
10390 DATA C3B2D9A1BBC3C4DEB3BCAEB3A1A30D0030
10400 DATA 012020203 12EC0C0B6B32020322ED3C4E0
10410 DATA DED92020332ECAC5BCB6B9D92020203F8A
10420 DATA 000804010 10A0401020102 0BFF0120206D
10430 DATA 205920A2B5B7D3C9A6BCD7CDDEC3D0D690
10440 DATA B3A1A30D00012020204D20A2B5B7D3C97C
10450 DATA CA20C4DEB3D4D7B3BADEB7BFB3C0DED6D2
10460 DATA A1B6B7DEB1C5D3BFCADEC6C2B2C3D9D042
10470 DATA C0B2C0DEA1C4DEB3BCD6B3A1A3000131C1
10480 DATA 2EB3BADEB6BCC3D0D92020322ED4D2D976
10490 DATA 2020203F000804010111 0201FF01202001
10500 DATA 205920A2D6BCC0C0B6AFC3D0D921A30DEF
10510 DATA 00012020204D20A2DCB6AFC0A1B7D0C45D
10520 DATA B6DACABEDDC4B3C6CAB2D9A1A30D0003DB
10530 DATA 0106040203 0C020DFF012020205920A2A6
10540 DATA CAC5BCB6B9C3D0D9D6A1A30D000120208E
10550 DATA 204D20A2DCB6AFC0A1B7D0B6DEA2D4A709
10560 DATA A1A3C4BAB4A6B6B9D9C5D8A44477617233
10570 DATA 66B6DEB5BFB2B6B6AFC3B7C0BFDE212053
```

リスト1 TREASURESEEKER

```
1000 '**************************************
1010 '*     DATA file creater Ver. 1.0     *
1020 '*       Programed by H.KAIJO         *
1030 '*       Created at 02/02/86          *
1040 '*         fro BEEP SPECIAL           *
1050 '**************************************
1060 '
1070 COLOR 7.0
1080 CLS
1090 COLOR 6:PRINT " ***** Data file creater
Version 1.0 for BEEP SPECIAL *****"
1100 PRINT
1110 COLOR 5:INPUT "Set data diskket on DRIVE
 1 and Hit return",W$
1120 PRINT
1130 COLOR 7:PRINT "Opening data file..."
1140 OPEN "rpgdat" AS #1
1150 FIELD #1,1 AS DM$,255 AS CM$
1160 PRINT:PRINT "Writing data..."
1170 RESTORE 10000:LIW=10000
1180 READ W$
1190 WHILE W$<>"END OF DATA"
1200   CSUM=VAL("&H"+RIGHT$(W$,2)):SUM=0
1210   FOR I=1 TO LEN(W$)-2 STEP 2
1220     W=VAL("&H"+MID$(W$,I,2))
1230     SUM=SUM+W
1240     IF W=255 THEN GOSUB 1380:GOTO 1260
1250     W1$=W1$+CHR$(W)
1260   NEXT
1270   IF (INT(SUM) MOD 256)<>CSUM THEN 1340
1280   READ W$:LIW=LIW+10
1290 WEND
1300 PRINT:PRINT "End of creating..."
1310 CLOSE
1320 PRINT:COLOR 7
1330 END
1340 '*ERROR.SUM
1350 PRINT:BEEP:COLOR 6:PRINT "Check sum erro
r in line"LIW
1360 PRINT:CLOSE:COLOR 7
1370 END
1380 '*WRITE.TO
1390 W1$=W1$+CHR$(255)
1400 LSET CM$=W1$:W=LOF(1)+1
1410 PUT #1,W
1420 W1$=""
1430 RETURN
```

リスト2-2 TREASURESEEKER

```
10580 DATA BEDDBAB3CA4477617266C3DEC0C0B6B24F
10590 DATA B6DECABCDECFAFC0A1A30D00020DFF0196
10600 DATA 202020205920A2C0C0B6B3BFDE2021A30DF2
10610 DATA 00012020204D20A2B5D4A7A4B2B2C9B627
10620 DATA C5A7203FA30D00020EFF0120202020592064
10630 DATA A2CAC5BCB6B9C3D0D6B3A1A30D000120EA
10640 DATA 20204D20A2B7D0B6DECAC5BCB6B9C3D0B7
10650 DATA C0A1A30D00030112060208000401000F4B
10660 DATA 0210FF012020204D20A2BEDDBAB320CA73
10670 DATA 20B7D0B6D7C0DED6A1B2B2C8203FA30D84
10680 DATA 000120202020205920A2D6B0BCA4B2B8BFDE69
10690 DATA B0B0B02021A30D00054477617266 0004FE
10700 DATA 080108010101040100120213FF012061
10710 DATA 20204D20A2B7D0CA20B5B8DAA6C4AFC0E0
10720 DATA D6A1BAB3BAB3C0DEA1A30D0001202020A1
10730 DATA 5920A2BCCFAFC0202121A30D00054477E7
10740 DATA 6172660004080108010101010401001269
10750 DATA 0213FF012020204D20A24477617266 2098
10760 DATA CA20B7D0C6BBC2B2B6DEB1D9BAC4A6BB63
10770 DATA C4D9C420B2C1D3B8BBDDC620C6B9DEC31D
10780 DATA B2AFC0D6A1BBDEDDC8DDC0DEB9C4DEA450
10790 DATA C5C6D3B4D7DAC5B6AFC0C8A1A30D0001C7
10800 DATA 202020205920A2B1B0B1A4CEC8B5D8BFDEF1
10810 DATA DDC9B8C0CBDEDAD3B3B9AFC3DCB92E2E43
10820 DATA 2EA30D000201FF012020204D20A2B7D0D7
10830 DATA B6DECAC5BCB6B9D9C4A4B6DACAA2BBB2F8
10840 DATA C0DEDDC9B3B4C6B1D920B5B7D3C9A620E9
10850 DATA B3CFB8B3BADEB6BDC420C4CBDED7B6DEB4
10860 DATA CBD7B8A3A4C4B2AFC320B3BADEB6BCB61C
10870 DATA C0A620B5BCB4C3B8DAC0D6A1A30D0001E8
10880 DATA 202020205920A2D6B6AFC0A1BADAC3DE206C
10890 DATA BBB7CDBDBDD2D9D6A1A30D000218FF01A5
10900 DATA 2020204D20A2B6DACAA4A2B7DDB6A6B8B7
10910 DATA DAC0D720B3BADEB6BCB6C0A6B5BCB4C352
10920 DATA D4D9A3C4B2AFC3B2D9B9C4DEA4C4DEB317
10930 DATA BDD9203FA30D0001202020312ECAD7B3B9
10940 DATA 2020322ECAD7DCC5B2202020 3F0008043F
10950 DATA 0101140215FF012020204D20A2B7D0CAED
10960 DATA 20C3B7C4B0C6B3BADEB6BCC3D0C0A1BD42
10970 DATA D9C4A4B7D0C9B6D7C0DEC620BDD9C4DEDA
10980 DATA B2B2C0D0B6DECABCAFC0A1B7D0CA20C04F
10990 DATA DED2B0BCDEA6B3B9C0D6A1A30D00012014
11000 DATA 20205920A2B4A4DCC5C0DEAFC0C9203F89
11010 DATA A30D00012020204D20A2B2D4A4C4DEB39F
11020 DATA D4D720B3BADEB6BCB6C0B6DE20CFC1B6F8
11030 DATA DEAFC3C0D6B3C0DEA1A30D000301030C9B
11040 DATA 630404010012020 1FF0120204D20A2BB8B
11050 DATA DEDDC8DDC0DEB9C4DEA4B7D0CA20C2B2E2
11060 DATA C620B2B7C0B4C3BCCFAFC0A1D2B2CCB829
11070 DATA A6B2C9D9A1B1B0D2DD2E2E2EA30D000EF3
11080 DATA FF012020204D20A2D6B6AFC0C8A4B7D05D
11090 DATA C9B6C1C0DED6A1BBC3A4D5B6C6CA2044F6
11100 DATA 7761726620C9BCC0B2B6DEBADBB6DEAF33
11110 DATA C3B2D9A1D0C1CAB2B7C4DECFD8C0DEA13B
11120 DATA C4DEB3BDD9A30D0001202020312EBCD7EE
11130 DATA CDDED92020322ED3C4DED9202020 3F0011
11140 DATA 08040101160201FF0120202020205920A2BC5E
11150 DATA AEB3B6DEC5B2C5A131676F6C64CAD7B3FD
11160 DATA D6A1A30D00012020204D20A24477617225
11170 DATA 66CA31676F6C64B3B9C4AFC0B9C4DEA4A5
11180 DATA CAC5BCC3B8DAD9B6C5203FA30D000C0110
11190 DATA 0A0301110602080004060017012020 20B1
11200 DATA 4D20A2C0DED2C0DEC8A1CFC0DEC0D8C550
11210 DATA B2AFC3A1A30D000210FF012020204D2054
11220 DATA A24477617266CAA4A2BFDDC5C620CAC57C
11230 DATA BCC9DCB6D7DDD4C2C6CA20B5BCB4C3D4CD
11240 DATA D7DDA3C4B2AFC3A4B7D0A6B5B2C0DEBCD1
11250 DATA C3BCCFAFC0A1B7D0CA20BBB2BCAEC9CD3C
11260 DATA D4C6D3C4DEAFC0A1A30D0001202020 5989
11270 DATA 20A2C1AAAFA1B9C1A1A30D000201FF014B
11280 DATA 2020204D20A2B7D0B6DE2044776172669E
11290 DATA 20C9BCC0B2A6BCD7CDDEC3B2D9C4A4B667
11300 DATA B7DE20B6DED0C2B6AFC0A1A30D00012072
11310 DATA 20205920A2D6BCA4BFDAA6D3AFC3B2BA81
11320 DATA B32021A30D00012020204D20A2DCB6AF55
```

リスト2-3 TREASURESEEKER

```
11330 DATA C0A1B7D0CABFDAA6C3C6BCC3A4BBB2BCC6
11340 DATA AEC9CDD4C6D3C4DEAFC0A1A30D0009001C
11350 DATA 0219FF012020204D20A2B7DDB6A6B3B9E6
11360 DATA C4D9C4A44477617266CAD6B3D4B820B5AD
11370 DATA B7D3C9C9B3BADEB6BCB6C0A620B5BCB43A
11380 DATA C3B8DAC0A1A30D00012020205920A2D6B8
11390 DATA B8CADED8C5D4C2D22021A30D0001202097
11400 DATA 204D20A2C3DECAA4BBB2BCAEC9CDD4C645
11410 DATA D3C4DED9C8A1A30D000218FF01202020E1
11420 DATA 4D20A2B7D0CA20BBB2BCAEC9CDD4C6D35A
11430 DATA C4DEAFC0A1BBC3A4C4DEB3BDD9A1A30D10
11440 DATA 0001202020205920A2D3C1DBDD20B5B7D327
11450 DATA C9A6B3BADEB6BDD6A1A30D0001202020B5
11460 DATA 4D20A2DCB6AFC0A1A30D00021AFF01209D
11470 DATA 20204D20A2B7D0CABBB2C0DEDDC9CFB4D4
11480 DATA C6C0AFC3B2D9B9C4DE20C4DEB3BDD9A18A
11490 DATA A30D00012020205920A2C4B3BEDEDD203C
11500 DATA B6B7DEA6B6B7DEB1C5C6BBBCBAD1D6A1F1
11510 DATA A30D00012020204D20A2D6BCA4D4AFC39C
11520 DATA D0D6B3B6B6A1A30D00021AFF0120202092
11530 DATA 4D20A2BDD9C420BBB2C0DEDDB6DEB3BA72
11540 DATA DEB2C320B6B8BCC4CBDED7B6DECBD7B2C9
11550 DATA C0A1A30D00012020205920A2D6BCA4CA8D
11560 DATA B2D9D6A4B2B2C8A1A30D00012020204D30
11570 DATA 20A2D6DBBCB2A4CAB2AFC3D0C0CFB4A127
11580 DATA A30D00021BFF012020204D20A2B2CFA461
11590 DATA B7D0CA20B6B8BCC4CBDED7A6C4B5AFC370
11600 DATA C2B3DBC6C3DEC0A1BBB7C9CEB3C620C47E
11610 DATA CBDED7B6DED0B4D9A1B5D4A4C5C6B620A0
11620 DATA B6B2C3B1D9D0C0B2C0DEA1A30D00012007
11630 DATA 20205920A2C1B6D6AFC320D0C3D0D6B326
11640 DATA A1A30D00012020204D20A2A2D1D6B3C986
11650 DATA D3C920C0C1BBD9CDDEBCA1A3C4A4B6B24C
11660 DATA C3B1D9A1A30D00012020205920A2B1AF7A
11670 DATA BFA1C4CBDED7A620B1B9D9D6A1A30D00D4
11680 DATA 021CFF012020204D20A2B7D0CA20C4CB8D
11690 DATA DED7A6B1B9C0A1BDD9C420BADDC4DECAA3
11700 DATA 20CBB6DEBCA4C6BCA4BFBCC320B7C0C6A0
11710 DATA C4CBDED7B6DEB1D9A1CFC0A4C5C6B62097
11720 DATA B6B2C3B1D9B9C4DE20D6D1B6B2A1A30D90
11730 DATA 000120202020202020312E20D6D1202047
11740 DATA 2020322E20D6CFC5B22020203F00080487
11750 DATA 01011D021EFF012020204D20A2B7C0C9EE
11760 DATA 20C4CBDED7C6CAA2B9DDBCDEACC9CDD4DC
11770 DATA A320CBB6DEBCC6CAA2D5B3BCACC9CDD46A
11780 DATA A320C6BCCAA2C1B4B1D9D3C9C9CDD4A359
11790 DATA C4A4B6B2C3B1D9A1A30D00012020205928
11800 DATA 20A2C5DDC0DEA4BFDAC0DEB9203FA30DA5
11810 DATA 00012020204D20A2BFB3A4BFDAC0DEB976
11820 DATA A1A30D00021EFF012020204D20A2BBC35E
11830 DATA A433C2C9C4CBDED7C920C4DEDAC6CAB24D
11840 DATA D9203FA30D000120202020202020312E28
11850 DATA 20CBB6DEBC202020322E20C6BC2020FD
11860 DATA 2020332E20B7C02020203F0008040101E5
11870 DATA 1F04010220022 1FF012020204D20A2B78F
11880 DATA D0CA20D5B3BCACC9CDD4C4B6B6DAC0C4A2
11890 DATA CBDED7C6CAB2AFC0A1BFBACA20C5B6DE8E
11900 DATA B2C2B3DBC6C5AFC3B2D9A1BDDEDDBDDE3E
11910 DATA DD20B1D9B2C3B2B8C4A4D4B6DEC320B7D0
11920 DATA C0C9CEB3C6DCB6DAD0C1B6DEB1D7DCDA9F
11930 DATA C0A1C4DEB3BCD6B3203FA30D000120204B
11940 DATA 2020202020312E20B7C0CDB2B82020202D
11950 DATA 20322E20CFAFBDB8DEBDBDD12020203F5B
11960 DATA 00080401012202 23FF012020204D20A2C4
11970 DATA B7D0CA20C1B4B1D9D3C9C9CDD4C4B6B6A6
11980 DATA DAC0C4CBDED7A6CAB2AFC0A1BFBACA2073
11990 DATA C5B6DEB2C2B3DBC3DEB1D9A1BCCADED762
12000 DATA B820B1D9B2C3B2B8C420C4CBDED7B6DEFD
12010 DATA D0B4C0A1A30D000224FF012020204D2088
12020 DATA A2B7D0CA20B9DDBCDEACC9CDD4C4B6B689
12030 DATA DAC0C4CBDED7A6CAB2AFC0A1B5AFA4C5DD
12040 DATA B6C620426174B6DE33CBDEB7B2D9BFDE02
12050 DATA A1B7D0CAC4DEB3BDD9A1A30D000120206F
12060 DATA 2020202020312E20D6B3BDA6D0D92020F4
12070 DATA 2020322E20C0C0B6B32020203F00080454
```


Q. すっかり有名になったカラー迷路ですが、謎を解いてブラックタワーを登っていったら、5階に出てしまいました。どうしてですか？

◑この前、ハング・オンをやって帰る途中、チャリンコでコケました。ハング・オンの迫力がわかる人は、なぜコケたかわかるでしょう。（佐賀県・橋口学・通称ハング・オンの学）

リスト2―4 TREASURE SEEKER

```
12080 DATA 0101250226FF01202020205920A2B7C0CD0E
12090 DATA B2BAB3A1A30D00012020204D20A2B7D067
12100 DATA B6DE20B7C0CDB2B8C420C4CBDED7B6DE1E
12110 DATA B1D7DCDAC0D6A1A30D00012020205920FF
12120 DATA A2C4DEB3BCD6B3B6C5A1A30D0001202049
12130 DATA 204D20A2B7D0CA20CAB2D9BCB6C5B2C8A6
12140 DATA A1D3B3B1C4CDCA20D3C4DEDAC5B2D0C0A9
12150 DATA B2C0DEB6D7C8A1A30D000227FF0120205F
12160 DATA 205920A2CFAFBDB8DEB2B8D6A4BAC9CF42
12170 DATA CFA1A30D00012020204D20A2DCB6AFC091
12180 DATA A1B7D0CA20CFAFBDB8DEB1D9B2C3B2AF43
12190 DATA C0B6DEA4BCCADED7B8BDD9C420D0C1CAC0
12200 DATA A4B7C0C9CEB3C6D5D9D4B6C620B6B0CC7B
12210 DATA DEBCC3B2D9A1BBB7C9CEB3C6C4CBDED74F
12220 DATA B6DED0B4D9A1B7D0CA20C1B6C2DEB2C38F
12230 DATA B2AFC0A1A30D000228FF012020204D2069
12240 DATA A2B7D0CA20C4CBDED7A6B1B9C3C5B6CD72
12250 DATA CAB2AFC0A1BDD9C4BFBAC6CA2042617426
12260 DATA B6DE33CBDEB7B2D9A1C4DEB3BDD9203F9D
12270 DATA A30D00012020202020202020312E20C0C090
12280 DATA B6B32020202020322E20D6B3BDA6D0D9201E
12290 DATA 20203F000804010129022AFF0120202042
12300 DATA 4D20A2426174CAC4DEB3D4D7BCDEAFC4FD
12310 DATA BCC3B2D9D0C0B2C0DED6A1A30D00012032
12320 DATA 20205920A2BFB3B6A4D6B6AFC0A1A30D73
12330 DATA 00012020204D20A2D1B4B7C5B1D7BFB26A
12340 DATA CA20D6B8C5B2B6D7C8A1A30D00022BFFC1
12350 DATA 012020205920A2B2AFC1AEB320B5C4DE76
12360 DATA B6BCC3D4D9B6A1A30D00012020204D20B7
12370 DATA A2B3B0DD20B1CFD8BAC9CFBCB8C5B2B64D
12380 DATA DE2E2E2E2EA1CFB1B2AFBEDD20CFBCDE3C
12390 DATA B4C3D0C5BBB2A1A30D00054261740006EC
12400 DATA 01010101030100040100120 22BFF01206C
12410 DATA 20205920A2C5C6B6DEB2D9C9B6C5203FA8
12420 DATA A30D00012020204D20A2C5C6D3C5B2A499
12430 DATA B1B7CDDED4C0DED6A1A30D00012020200D
12440 DATA 5920A2BCB6C0C5B2A1BBB7CDB2BAB3A164
12450 DATA A30D00012020204D20A2C0DED2C0DEA4D2
12460 DATA B6B7DEB6DE20B6B6AFC3B2D9D0C0B2C06A
12470 DATA DEA1C4DEB3BDD9C8203FA30D0001202082
12480 DATA 20202020312E20BABCDEB1B9D92020F6
12490 DATA 2020322E20BCD7CDDEC3D0D92020203F09
12500 DATA 0008040 1012C022DFF012020204D20A2D8
12510 DATA C5B6CDCAB2D9C420C5DDC9BAC4CAC5B2AB
12520 DATA A4C0C0DEC9B1B7CDDED4C0DED6A1A30D77
12530 DATA 00012020205920A2CCB0DDA4BFDAC3DEB3
12540 DATA A1A30D00012020204D20A2BBC3A4C4DE85
12550 DATA B3BCAEB3B6203FA30D0001202020202036
12560 DATA 2020312E20BCD7CDDED920202020322EB6
12570 DATA 20BBB7CDB2B82020203F0008040 1012EA4
12580 DATA 022FFF012020204D20A2C0C0B6B3C9B608
12590 DATA B2A1DCB6AFC0D6A4BDB7C5D6B3C6D4AFD9
12600 DATA C3B8DAA1A30D000542617400060101 01CB
12610 DATA 0103010004010012 0230FF012020204DFB
12620 DATA 20A2426174CA20BAB3B9DEB7BCC3BAC57C
12630 DATA B2D0C0B2C0DEA1BCDEAFC4BCC320B3BA4C
12640 DATA DEB6C5B2A1A30D00012020205920A2B38B
12650 DATA DDA1C0DEDBB3C420B5D3AFC0D6A1A30DAC
12660 DATA 00012020204D20A2D6DBBCB2A1BCDEAC76
12670 DATA A4BADAB6D720C4DEB3BCD6B3B6203FA337
12680 DATA 0D00012020202020202020312E20CDD4A6B4
12690 DATA BCD7CDDED920202020322E20BBB7CDBD13
12700 DATA BDD12020203F00080401013102 32FF01A0
12710 DATA 20205920A2BBC3BAC9CDD4C6CAA4C516
12720 DATA C6B6DEB1D9203FA30D00012020204D20C1
12730 DATA A2C4CBDED7B6DE33C2B1D9C0DEB9C0DEEE
12740 DATA A1C4DEB3BDD9A1A30D00012020202020207E
12750 DATA 2020312E20BCD7CDDED920202020322EB6
12760 DATA 20BDBDD12020203F000804010133023481
12770 DATA FF012020205920A2BABCDEB1B9C3D0D6A2
12780 DATA B3A1A30D00012020204D20A2D6BCA4B761
12790 DATA D0CA20C4DEB1A6BABCDEB1B9C0A1C4A43A
12800 DATA C4C2BEDEDD20C4DEB1B6DEB1B2C3A4B787
12810 DATA D0CA20C2B7DEC9CDD4CD20D3DDC4DED892
12820 DATA B3AFC3CAB2AFC0A120C0DED2B0BCDEA631
```

リスト2―5 TREASURE SEEKER

```
12830 DATA B3B9C0BFDEA1A30D000301030C63040296
12840 DATA 35FF01202020205920A2DCC5C5B2B6C5A7EA
12850 DATA 2E2E2EA30D0003011206020300040100 60
12860 DATA 36012020204D20A2C5C6D3D0C2B6D7C5E8
12870 DATA B2D0C0B2C0DEC8A1A30D000227FF0120F4
12880 DATA 20204D20A2B7D0B6DE20C1AEAFC4BCD7FF
12890 DATA CDDEC3D0D9C4A4B5AF20C3DEC3B7C0BF9D
12900 DATA DEA1B5C4BCB1C5B6DED0C2B6AFC0A1B1C7
12910 DATA CCDEC5B6AFC0C5A1A30D00012020205964
12920 DATA 20A2B1CCDEC5B2A4B1CCDEC5B2A1BBC329
12930 DATA C420BBB7C6B2B8B6A1A30D000235FF01C4
12940 DATA 20202020205920A2C5C6D3C5B2C5D7B2B2BB0B
12950 DATA A1BBB7CDB2B8D6A1A30D00012020204D1F
12960 DATA 20A2DCB6AFC0A1B7D0CA20C4DEB1A6B17F
12970 DATA B9D6B3C4BCC0A1BFC9C4C0DD20B5C4BC61
12980 DATA B1C5C6B5C1C3BCCFAFC0A1C0DED2B0BCEC
12990 DATA DEA6B3B9C0BFDEA1A30D00012020205958
13000 DATA 20A2B2C0C0C0A1A30D000301030C63047F
13010 DATA 0235FF012020204D20A2B7D0C9B6C1C02D
13020 DATA DEA1C3DED320B1CFD8BCDECFDDC6CAC506
13030 DATA D7C5B2C5A1BBC3C4A4BAC9CDD4C3DECA29
13040 DATA C4DEB3BDD9203FA30D000120202020209B
13050 DATA 2020312E20BCD7CDDED920202020322EB6
13060 DATA 20BBB7CDB2B82020203F000804010131A7
13070 DATA 0232FF012020204D20A2B7D0CA20CDD4B5
13080 DATA C9C5B6A6BCD7CDDEC3D0C0B6DEA4C4B82F
13090 DATA C6B6DCAFC0C4BACAC5B2D0C0B2C0DEA107
13100 DATA BBB7C6BDBDD1B6B2A1A30D00012020209D
13110 DATA 5920A2D3C1DBDDBBA1A30D000232FF01A7
13120 DATA 2020204D20A2BABACAB1B7CDDED4C0DE32
13130 DATA A1C5C6B6BDD9B6B2A1A30D000120202092
13140 DATA 2020202020312E20BCD7CDDED920202020 96
13150 DATA 322E20BDBDD12020203F000804010137AF
13160 DATA 0238FF012020204D20A2B7D0CA20CDD4BB
13170 DATA A6BCD7CDDEC3D0C0B9C4DEA4C5C6D3C559
13180 DATA B2D0C0B2C0DEA1A30D00012020205920BD
13190 DATA A2BCDEACA4BBB7CDBDBDD3B3A1A30D001C
13200 DATA 0234FF012020204D20A2C4DEB1CA203315
13210 DATA C2B1D9B9C4DEA4C4DEDAC6BDD9203FA325
13220 DATA 0D00012020202020202020312E20CBC0DED6
13230 DATA D82020202020322E20CFDDC5B62020202 07F
13240 DATA 332E20D0B7DE2020203F000804010139CC
13250 DATA 0401023A0239FF012020204D20A2B7D072
13260 DATA CA20C2B7DEC9CDD4C6CAB2AFC0D6A1A376
13270 DATA 0D00012020205920A2BAC9CDD4C6CA205D
13280 DATA 3FA30D00012020204D20A2B6CDDEC6C54B
13290 DATA C6B6B6DE20B6B2C3B1D9BFDEA1A30D00D3
13300 DATA 012020202020202020312E20D6D12020202067
13310 DATA 20322E20D6CFC5B22020203F0008040168
13320 DATA 013B023CFF012020204D20A2B5D4A4DCF2
13330 DATA C5B6DEBCB6B9C3B1D9BFDEA1C4DEB1A608
13340 DATA B1B9D9C420B2B7B5B2D6B8CABCDEB7C060
13350 DATA DEBBDAD9BCB8D0C6C5AFC3B2D9D0C0B25A
13360 DATA C0DEA1A30D00012020205920A2D6BCA4A1
13370 DATA DCC5A6CABDDEBFB3A1A30D000301120 68B
13380 DATA 0203000401003D0235FF012020204D204B
13390 DATA A2C5C6D3C5BBBFB3C0DEA4BFDDC5C6207B
13400 DATA CBDEB8CBDEB8BCC5B2CEB3B6DE20B2B28E
13410 DATA C4B5D3B3D6A1A30D000238FF01202020C0
13420 DATA 5920A2BBB7C6BDBDD3B3A1A30D000120C5
13430 DATA 20204D20A24F6B2021A30D00023EFF013A
13440 DATA 2020204D20A2BABACA20B6D7C0DED6C593
13450 DATA C6D3C5B2A1D3C4DEDBB3A1A30D0002343B
13460 DATA FF012020204D20A2B7D0CA20CDD4C6CA11
13470 DATA B2AFC0A1BFBAC6CAB2BDC6BDDCAFC02028
13480 DATA 476F626C696EB6DEB2D9A1BFC9B2BDC9DB
13490 DATA BCC0C6CA20C5C6B6C9C4CBDED7D0C0B2BC
13500 DATA C5C9B6DEB1D9B9C4DEA4C4DEB3BCAEB31D
13510 DATA B6203FA30D0001202020202020202020312E05
13520 DATA 20CAC5BCB6B9C3D0D920202020322E2046
13530 DATA C0C0B6B32020203F0008040 1013F024017
13540 DATA FFFF
13550 DATA "END OF DATA"
```

◐パズルの才能がないボクは、3月号の16ビットCGパズルができなくて、次の日学校に持っていったら、友だちが集まってきてすごい人気……と思う間に、パズルが全部できあがっていた。(茨城県・岸本久幸)

A．5階に出てしまったのは、ブラックタワーのエリア(2×2)を出てしまったからだろう。タワーのカベは、内側からだと透明になってしまうので注意しよう。

リスト3―1 TREASURE SEEKER

```
10000 DATA 012020204D20A2B6CDDEC6CA20BAB3B6A4
10010 DATA B2C3B1D9A1A2B7DEACB8D3CFC020BCDD56
10020 DATA C5D8A1A3A30D00023CFF012020204D209C
10030 DATA A2BBC320BAC9CDD4C6CAB7C0C9B6CDDE95
10040 DATA C6C4CBDED7B6DE32C2B1D9B9C4DE20C45B
10050 DATA DEB3BDD9A1A30D0001202020202020 2059
10060 DATA 312E20BCD7CDDED920202020322EBDBDF0
10070 DATA D1202020 3F000804010141024 2FF012023
10080 DATA 20204D20A2C0DED2D0C0B2C0DEC820D35A
10090 DATA B3B2C1C4DED4AFC3D0D9B6B2A1A30D0070
10100 DATA 01202020202020202 0312E20D3B3B2AFB6FD
10110 DATA B2D4D920202020322E20B1B7D7D2C3BAED
10120 DATA BCDEB1B9D9202020203F000804010143ED
10130 DATA 022CFF012020204D20A2BBC320B7D0B678
10140 DATA DECAB2AFC0CDD4C6CA204F7263B6DE3204
10150 DATA CBB7B2D9A1C3DED320CFC0DEB7B6DEC2BC
10160 DATA B2C3B2C5B2D6B3C0DEA1C4DEB3BDD9A1F2
10170 DATA A30D000120202020202020202020312E20CAFA
10180 DATA C5BCB6B9D920202020322E20C0C0B6B3B2
10190 DATA 20202020332E20C4B5D8BDB7DED92020BD
10200 DATA 203F000804010144040102450246FF0145
10210 DATA 2020204D20A2B7D0B6DECAC5BCB6B9C307
10220 DATA D0D9C420476F626C696ECAB1B2BFD6B862
10230 DATA 20C0C1B1B6DEAFC320B2BDA6C4DEB6BCA1
10240 DATA C3B8DAC0A1B7D0CA20C4CBDED7A6C4B58A
10250 DATA AFC3BCC0CDB5D8C3B2B8BAC4C6C5AFC0ED
10260 DATA A1D3B3D3C4DEDAC5B2B6D7C8A1A30D0093
10270 DATA 0247FF012020204D20A2B7D0CA20B2B792
10280 DATA C5D8BAB3B9DEB7A6BCB6B9C0A1A30D003A
10290 DATA 05476F626C696E00060901090101 01007C
10300 DATA 04010012 0247FF012020204D20A2CDD470
10310 DATA C9B1C1BAC1A620BBB6DEBCCFDCAFC0B95A
10320 DATA DAC4DE20C5C6D3C5B2D0C0B2C0DEA1A395
10330 DATA 0D00023CFF012020204D20A2C4DEAFC1CC
10340 DATA C9C4CBDED7C6BDD9A1A30D00012020201B
10350 DATA 2020202020312E20CBC0DED8B6DEDC2020F0
10360 DATA 2020322E20D0B7DEB6DEDC2020203F0034
10370 DATA 08040101480249FF030112060203 0004C5
10380 DATA 06003D0235FF03011206020800040100A4
10390 DATA 4A024BFF012020204D20A2B7D0CA204FC6
10400 DATA 7263C6C4CBDEB6B6AFC0A1A30D00054F88
10410 DATA 7263000605010601010200040100120204
10420 DATA 4CFF012020204D20A2B7D0CA20BFAFC45E
10430 DATA 20C4B5D8BDB7DED6B3C4BCC0A1A30D00DD
10440 DATA 03011206020802040100 4A024BFF0120E4
10450 DATA 20204D20A2B2BDC9BCC0C9C4CBDED7A6B6
10460 DATA B1B9C320C5B6CDCAB2AFC3D0D9C420C4D4
10470 DATA CBDED7B6DEB1AFC0A1C2B3DBCAD0C5D054
10480 DATA CDD1B2C3B2D9A1A30D000120202 05920C9
10490 DATA A2B2B8BCB6C5BBBFB3C0DEC8A1A30D0027
10500 DATA 012020204D20A2BFB3C0DEC8A1A30D0099
10510 DATA 012020204D20A2B7D0CA20C2B3DB20A6F7
10520 DATA D0C5D0CDB1D9B2C3B2AFC0A1A30D0002A5
10530 DATA 4DFF012020204D20A2B7D0CA20CBC0DE96
10540 DATA D8C9C4DEB1A6B1B9C320C5B6C6CAB2AF53
10550 DATA C0A1A30D00012020205920A2C5B6CAC496
10560 DATA DEB3C5AFC3B2D9203FA30D0001202020C3
10570 DATA 4D20A2B5B5B7C5CABAB6DE20B5B2C3B108
10580 DATA D9A1C5B6CAB3BDB8DED7B8C320B1CFD88F
10590 DATA BBB7C9CEB3CAD0B4C5B2C5A7A1A30D003E
10600 DATA 0120202020202020202 0312E20BCD7CDDED977
10610 DATA 202020322E20BBB7CDBDBDD12020203F09
10620 DATA 00080401014E024FFF012020204D20A21C
10630 DATA B7D0CA20D0B7DEC9C4DEB1A6B1B9C320E5
10640 DATA C5B6C6CAB2AFC0A1A30D00012020205937
10650 DATA 20A2C5B6CAC4DEB3C5AFC3B2D9203FA320
10660 DATA 0D00012020204D20A2B6D7C0DED6A1C0DF
10670 DATA C0DEC9B1B7CDDED4C0DEA1B7C0C6C4DE6C
10680 DATA B1B6DEB1D9A1A30D000120202020202020E1
10690 DATA 20312E20BCD7CDDED920202020322E20B6
10700 DATA BBB7CDBDBDD12020203F000804010 15087
10710 DATA 0251FF012020204D20A2B7D0CA204F72F4
10720 DATA 63C0C1A6B3CFB8BADECFB6BDBAC4B6DEB0
10730 DATA C3DEB7C0A1C4DEB1CA20B7C0C420CBB6D2
10740 DATA DEBCC6B1D9A1C4DEAFC1C6B2B8203F204C
```

リスト3―2 TREASURE SEEKER

```
10750 DATA BFDAC4D3CFC0DEC5C6B620BCD7CDDED915
10760 DATA B6C8203FA30D000120202020202020319F
10770 DATA 2E20BCD7CDDED920202020322E20B7C0DC
10780 DATA 20202020332E20CBB6DEBC2020203F00BB
10790 DATA 080401014B0401025202 53FF0120202067
10800 DATA 4D20A24F7263CA20B2B7C5D8B7D0C6C434
10810 DATA CBDEB6B6AFC3B7C0A1A30D00054F726378
10820 DATA 0006050106010102000401001202 4CFF7A
10830 DATA 012020204D20A2B7D0CA204F7263C0C186
10840 DATA A620B6C0C2DEB9C0A4BBC320C4DEB1CAB4
10850 DATA 20B7C0C420CBB6DEBCC6B1D9A1C4DEB3DC
10860 DATA BDD9203FA30D00012020202020202031B7
10870 DATA 2E20BCD7CDDED920202020322E20B7C0DC
10880 DATA 20202020332E20CBB6DEBC2020203F00BB
10890 DATA 080401015404010252025 3FF0120202070
10900 DATA 4D20A2B7D0B6DEC2B3DBA620C4DEDDC483
10910 DATA DEDDC4B1D9B2C320B2B8C4A4BBB7C9CE79
10920 DATA B3C620B1B6D8B6DED0B4C3B7C0A1BFBA44
10930 DATA B6DEC3DEB8DEC1C0DEA120B7D0CA20C31F
10940 DATA DEB8DEC1A6C3DEC0A120BDD9C42E2E2EE1
10950 DATA 2E2EA30D000255FF012020204D20A2B789
10960 DATA D0B6DE20CABAA6BCD7CDDEC3D6B3C4BCB8
10970 DATA C3B2D9C4A4B8D7D4D0B6D7C4C2BEDEDD75
10980 DATA 204D696D6963B6DEC3DEC3B7C3A4B2B78E
10990 DATA C5D820B7D0C620BAB3B9DEB7A620BCB61D
11000 DATA B9C0A1A30D00012020205920A2B3DCA77C
11010 DATA 2021A30D00054D696D69630007090106FC
11020 DATA 0100010004010012 0256FF012020204D1E
11030 DATA 20A2C4DEB1B6DE20B7C0C4C6BCC6B1D9D6
11040 DATA A120BBC3A4C4DEAFC1C6B2B8203FA30D34
11050 DATA 0001202020 5920A2B3B0DD2E2E2EA30DF6
11060 DATA 000120202020202 0312EB7C020 20322EC6DD
11070 DATA BC2020332EBCD7CDDED92020203F00081B
11080 DATA 04010158040102590257FF012020204DC4
11090 DATA 20A2B7D0CA20CDD4C920BDD0BDDED0CF84
11100 DATA C3DEBCD7CDDEC0B6DE20C5C6D3C3DEC315
11110 DATA BAC5B6AFC0A1A30D00012020205920A271
11120 DATA CCA9A4C2B6DAC0D6A1A30D0001202020B3
11130 DATA 4D20A2BBA7A4BBB7CDB2B7C5BBB2A1A333
11140 DATA 0D000251FF012020204D20A2B7D0B6DEEA
11150 DATA CAB2AFC0CDD4C6CA20C3B0CCDED9B6DEC6
11160 DATA B1D8A4BFC9B3B4C6BACBDEC4B6DE20C07D
11170 DATA AFC3B2D9A1BACBDEC4CA20B7D0C620BAD6
11180 DATA B3B2AFC0A1A2BABAC9C3DEB8DEC1C6CADC
11190 DATA 20B6B7DEB6DEB6B6AFC3B2D9DDC0DEA184
11200 DATA BFC9B6B7DECA20BAC932C2C9CABAC9206A
11210 DATA C4DEC1D7B6C620CAB2AFC3B2D9A1A3A336
11220 DATA 0D00025DFF012020204D20A2BABACAC2DB
11230 DATA B3DBC0DED6A120B7D0CA20CBC0BDD72073
11240 DATA B7C0CDBDBDD1BCB6C5B2C8A1A30D000192
11250 DATA 2020205920A2CFC0DEB1D9C9ABB0A30D46
11260 DATA 00025AFF012020204D20A2BBC3A4B7D074
11270 DATA CACBB6DEBCC9C4DEB1A620C4B5AFC3CA7C
11280 DATA B2AFC0A1B5D4A4BABAD3B1B7CDDED4C0DD
11290 DATA DED6A1A30D00012020205920A2CFC0B6C6
11300 DATA B2A1B2B2B6B9DEDDBCC3D6C8A1A30D004F
11310 DATA 01202020202020312EBCD7CDDED920203289
11320 DATA 2EBDBDD12020203F000804010 15B025CDF
11330 DATA FF012020204D20A2B7D0CA20B1C1BAC1CD
11340 DATA BCD7CDDEC0B9C4DE20BFC9B3C1C6204FAA
11350 DATA 7263C9B6D7C0DEB6D7203230676F6C647E
11360 DATA B6DED0C2B6AFC0A1A30D00012020205956
11370 DATA 20A2D4AFC0C82021A30D000D140A024C37
11380 DATA FF012020204D20A2C5DDC4A4BFBAC6CA82
11390 DATA 20BBB2BCAEC620B7D0B6DECAB2AFC3B298
11400 DATA AFC020C4DEB3B8C2C9B2D8B8DEC1B6C381
11410 DATA DECAC5B2B620210D0001CEDFAFB6D8C4D2
11420 DATA 20B7B7DEC9B1B2C0DEB6D720B1B2C02026
11430 DATA B1C5B6D720B7D0CAC7B9C0DEBCC0A120CF
11440 DATA C4DEB3D4D720D1C0DECEDEC8C0DEAFC010
11450 DATA D0C0B2C0DEC8A1A30D00012020205920D3
11460 DATA A2CCAAB0A1CFB2AFC02E2E2EA30D000EA1
11470 DATA FF012020204D20A24D696D6963A6C0B579
11480 DATA BCC3B7D0CACAA4B5B5B7C520C0C5C9B648
11490 DATA B9DEC620C1B2BBC5CABA20B6DE20B1D952
```

◑ファミコンをしていて、やられてしまうと「あっ、手が……」とか言いながら、リセットボタンを押してしまう友だちが、1人はいるでしょう。（岡山県・2PUは田吾くんよ!!）

◐ツインビー（ファミコン）で、青いベルを取り続けると、無敵になるというウワサを聞いたので、やってみたら、ツインビーは狂い死にしてしまった。いとおかし。（東京都・ナマコ）

リスト3—4 TREASURE SEEKER

```
12250 DATA 6DFF01202020204D20A2C4DEB3D4D720B6B2
12260 DATA DCAFC0C4BADBCA20C5BBBFB3C0DEA1A362
12270 DATA 0D000259FF01202020204D20A2B7D0B6DEF2
12280 DATA 20C0C5C6C1B6C2DEB8C4A4CAAFBAC2B64D
12290 DATA DE20B6DEC0B6DEC0C4B3BADEB7C0DEBCC6
12300 DATA C0A120536B656C746F6EC0DE2021A30DF0
12310 DATA 0001202020205920A2CBAAB0AF2021A30D41
12320 DATA 0005536B656C746F6E0007050106010 1FA
12330 DATA 0200040100120 26EFF01202020204D20A2F8
12340 DATA B7D0B6DE20B7C0C9C4DEB1A620CAB2AFBF
12350 DATA C3B2BAB3C4BDD9C4A4C4C2BEDEDD20CA8D
12360 DATA AFBAC2B6DEB3BADEB7C0DEBCC0A1536B3A
12370 DATA 656C746F6EC0DE202120B7D0CA20CAB20E
12380 DATA BADEB6D720B5BFDCDAC3BCCFAFC0A1A370
12390 DATA 0D0001202020205920A2B3DCAF21A30D0098
12400 DATA 05536B656C746F6E00070501060100 02FB
12410 DATA 000401001202 6EFF01202020204D20A2BAB0
12420 DATA BACA20C4DEB3D4D720476E6F6D65C9BC3F
12430 DATA DDBCC2D7BCB2A1476E6F6D65B6DE33CBC9
12440 DATA DEB720B2D9A1CFC0DE20C8CEDEB9C3B210
12450 DATA D9D6B3C0DEA1B2CFC5D720C6B9DED7DAEC
12460 DATA D9BFDEA1C4DEB1CA20B7C0C6B1D9A1A35F
12470 DATA 0D0001202020312EB7C0202020322EC0C064
12480 DATA B6B3202020203F000804010 16F0270FF01F7
12490 DATA 202020204D20A2B7D0B6DECAB2AFC0CDD416
12500 DATA C3DECAA4C5DDC420BADECCDED8DDB6DE20
12510 DATA 32CBB7A4C3B0CCDED9C3DEBCAEB8BCDEAB
12520 DATA A6BCC3B2C0A1B6DAD7CA20B7D0A6D0C248
12530 DATA B9D9C420B3C5D8C0DEBCC0A1C4DEB3D4AA
12540 DATA D720BCAEB8BCDEC9BCDEACCFA6BBDAC38F
12550 DATA 20B5BAAFC3B2D9D6B3C0DEA1A30D000509
12560 DATA 476F626C696E000604010601010 2000474
12570 DATA 0100120271FF0120202020205920A2B4B2A40B
12580 DATA BAB3C5AFC0D720B2C1B6CADEC1B6C0DE7E
12590 DATA 2021A30D0001202020204D20A2D5B3B7B656
12600 DATA DEB1D9C8A1B7D0CA20D0B7DEC9CABAC6BA
12610 DATA C3A6B2DAC3D0C0A1B5BFD9B5BFD9BBB8F6
12620 DATA DEAFC3D0D9C42E2E2E2E2E2E2E2E2E2E89
12630 DATA 2E2E2E2E2E2EC3C6C2D2C0B2D3C9B6DED3
12640 DATA CCDAC0A1C0DEB6DE20B2C0D0CAC5B2A17D
12650 DATA BBA7A4C7B7C0DEBCC3BADED7DDA120CE7C
12660 DATA D7A4B6B7DEC0DEA1B7D0CA20B6B7DEA667
12670 DATA C3C6B2DAC0A1A30D0009080272FF0120CB
12680 DATA 20205920A2B4B2A4BAB3C5AFC0D720B2AF
12690 DATA C1B6CADEC1B6C0DE2021A30D0001202066
12700 DATA 204D20A2D5B3B7B6DEB1D9C8A1B7D0CA46
12710 DATA 20D0B7DEC9CABAC6C3A6B2DAC3D0C0A181
12720 DATA B5BFD9B5BFD9BBB8DEAFC3D0D9C42E2E26
12730 DATA 2E2E2E2E2E2E2E2E2E2E2E2E2E2EC3C60D
12740 DATA C2D2C0B2D3C9B6DECCDAC0A1C0DEB6DE6F
12750 DATA 20B2C0D0CAC5B2A1BBA7A4C7B7C0DEBC22
12760 DATA C3BADED7DDA120CED7A4B6B7DEC0DEA1A3
12770 DATA B7D0CA20B6B7DEA6C3C6B2DAC0A1A30D88
12780 DATA 0009080272FF01202020204D20A2B7D0B631
12790 DATA DEBAB3B9DEB7A6BCB6B9D9C4A4BACBDE0E
12800 DATA C4CA20B7B4C3BCCFAFC0A1B7D0CA20CAB2
12810 DATA BAC620C3A6B2DAD9BCB6C5B2D0C0B2C059
12820 DATA DEC8A1A30D0001202020205920A2C1AA2E0C
12830 DATA 2E2EA30D0001202020204D20A2B7D0B6DE97
12840 DATA C3A6B2DAD9C4A4C1B8AFC4B2C0D0B6DEF8
12850 DATA CABCAFC0A1B1C3C3C7B2C0AFC3D3B3B5B3
12860 DATA BFB2A1BBBFD8C9C4DEB8B6DE20B7D0C98B
12870 DATA B6D7C0DEC620CFDCAFC3D0C0A1CED7A1A5
12880 DATA C3DEDDC3DEDD20B7B6DEC4B5B8C5AFC3CF
12890 DATA B7C02E2E2E2E2E2E2E2E2E2E2E2E2E2EFB
12900 DATA 2E2E2E2E2E2E2E2E2E2E2E2EA30D0002DA
12910 DATA 12FF01202020204D20A2B7D0B6DE20B5D94A
12920 DATA BADEB0D9C9CCC0A620B1B9D9C4A4C4C36E
12930 DATA D3B2B2C8B2DBB6DEB7BAB4C3B7C0A1C0E0
12940 DATA DEB6DEA4BFDAC4C4DEB3BCDEC620C0DEE6
12950 DATA DDC0DEDDC8D1B8C5AFC3B7C0BFDE202135
12960 DATA A30D0001202020205920A2B4AAA4C4DEB383
12970 DATA BCD6B32E2E2E2E2EA30D000B06040100F1
12980 DATA 730274FFE8
12990 DATA "END OF DATA"
```

リスト3—3 TREASURE SEEKER

```
11500 DATA C9A620D0C2B9C0A1C4DEB1CA20B7C0C4B3
11510 DATA 20C6BCC0DED6A1BBC3A4C4DEB3BDD920E4
11520 DATA 3FA30D000120202020202020312EB1B9D92052
11530 DATA 20322EB7C0202020332EC6BC000804010128
11540 DATA 5E04010258025 9FF01202020204D20A2B73E
11550 DATA D0B6DE20C4DEB1A6BCD7CDDEC3B2D9C4CD
11560 DATA A4C4C2BEDEDD20CAB2BADEB6D7204D693A
11570 DATA 6D6963B6DEB5BFAFC3B7C0A1A30D000580
11580 DATA 4D696D6963000709010601000100040 10D
11590 DATA 00120256FF01202020204D20A2CDD4C6CA0A
11600 DATA B2AFC3D0C0A1A30D0001202020205920A281
11610 DATA C5C6B6DEB1D9DDC0DEB2203FA35D6E00A3
11620 DATA 01202020204D20A2CEB8C4B320C9B6CDDEB7
11630 DATA C620C1B2BBC520B1C5B6DEB1AFC3A4BF89
11640 DATA C9CFB4C620B2C0C1B6DEB2D9A1C0DEB87B
11650 DATA DEC120CA20C6BCC0DEA1A30D00012020 5B
11660 DATA 2020202 0312EBCD7CDDED9202020322EC0C0F6
11670 DATA B6B3202020332EC6BC202020203F000804 0138
11680 DATA 016104010262026 3FF0120202020205920A2AB
11690 DATA C6BCCDB2AFC3D0D9D6A1A30D0001202084
11700 DATA 204D20A24F6BA1B7D0CA20C6BCC9CDD4E7
11710 DATA C620CAB2AFC3B2AFC0A1C5B6CA20B1B763
11720 DATA CDDED4D0C0B2C0DEA1C4DEB1CA20B7C0B4
11730 DATA C6B1D9A1A30D0001202020202 0312EBCD7CDC1
11740 DATA DED9202020322EB7C0202020203F000804017A
11750 DATA 01640263FF01202020204D20A2B7C0C9CE47
11760 DATA B3C620C4DEB1B6DEB1D9A1B7D0CAC4DE9E
11770 DATA B1A6CAB2AFC3B2AFC0A1BDD9C4A4CEB88B
11780 DATA BEB2C920B6C4DEC620C0C5B6DEB1AFC0D0
11790 DATA A1D5B6C6CA20CAAFBAC2B6DE20BBDDD7F4
11800 DATA DDBCC3B2D9A1C3DEB8DEC1CA20B7C0C6A7
11810 DATA B1D9A1A30D0001202020205920A2CAAFBA8A
11820 DATA C22E2E2EA30D000120202020312EBCD7CD1C
11830 DATA DED9202020322EB7C0202020203F000804017A
11840 DATA 01650266FF01202020204D20A2BABAC6CA41
11850 DATA 20C4B8C620B6DCAFC0C4BACA20C5B2A103
11860 DATA BBB7CD20BDBDD0C5BBB2A1A30D0001204D
11870 DATA 20205920A2CEB0B2A1A30D00025CFF013A
11880 DATA 202020204D20A2C4DEB1CA20B7C0C4CBB668
11890 DATA DEBCC0DEA1C4DEC1CDB2B8203FA30D0082
11900 DATA 01202020312EB7C0202020322ECBB6DEBCF2
11910 DATA 202020203F000804010167026 8FF012020BE
11920 DATA 204D20A2BACBDEC4CA20C2C2DEB9C0A1BC
11930 DATA A2BBA7A4C4DEC1C0DEDBB3A1C0C0DEBCF2
11940 DATA A4B6C0CEB3C6CA20BBBFD8B6DE20CAB2CD
11950 DATA AFC3B2D9B6D7C8A1A320B7D0CAC4DEB35C
11960 DATA BDD9203FA30D0001202020312ED0B7DECA
11970 DATA 2020322ECBC0DED8202020332EC0C0B6B36B
11980 DATA 202020203F0008040101690401026A026BF4
11990 DATA FF01202020204D20A2B7D0B6DE20CABAC9F7
12000 DATA C5B6A6BCD7CDDEC3D0D9C4A4C5B6B6D73B
12010 DATA 20CFDCC020B6DE20C3DEC3B7C0A1A30D8B
12020 DATA 0001202020205920A2DD3FC5C6C6C2B6B314
12030 DATA DDC3DEB2203FA30D0001202020204D20A2AF
12040 DATA BBA7C8A1CAC5C6C3DED320C2D2D9DDBCBA
12050 DATA DEACC5B2203FA30D0009060256FF012097
12060 DATA 00FF012000FF01202020204D20A2B7D0B6CC
12070 DATA DE20BCCADED7B820D6B3BDCE20B3B6B664
12080 DATA DEAFC3B2D9C4A4B2C0C1CAB7D0C6A4A2D3
12090 DATA B7DEACB8C0DED62121A3C4C8DDA6B5BDD3
12100 DATA D6B3C620B2AFC3A4C4DEBAB6CDC420B7B1
12110 DATA B4C3BCCFAFC0A1A30D000258FF0120205C
12120 DATA 204D20A2B7D0B6DE20B2C0C1C620BAB3F0
12130 DATA B9DEB7A6B6B9D9C4A4B1B4C5B820B2C018
12140 DATA C1CA20BCDDC0DEBCCFAFC0A1B6DCB2BF80
12150 DATA B3C6A120B7D0C6CA20D4BBBCBBAFC3D3BC
12160 DATA DDB6DE20C5B2C9B6C8203FA30D000252B2
12170 DATA FF01202020204D20A2B7D0CACDD4C6CAB2A3
12180 DATA AFC0A1C1ADB3B5B320C620C3B0CCDED995
12190 DATA B6DE20B5B2C3B1D8A4CBC9B3B4C6CA20B6
12200 DATA B3C2B8BCB220BBB2B8C920CEC4DEBABBAE
12210 DATA DAC020BACADEBAB6DEB5B2C3B1D9A1C483
12220 DATA DEB1CA20B7C0C6B1D9A1C4DEB3BDD920EC
12230 DATA 3FA30D000120202020202020312EB1B9D92052
12240 DATA 20322EB7C0202020203F000804010 16C0212
```


A. この宝石は、ファイヤークリスタルの終わりに使う、とっても大切なアイテムなんだ。どんな効用があるのかは、自分で探してみてほしい。

リスト4―1 TREASURE SEEKER

```
10000 DATA 012020204D20A2CDD4C6CAB2D9C4A4C155
10010 DATA ADB3B5B3C620D3D4D3D4BCC0D3C9B6DEA8
10020 DATA D0B4C0A1BFDACAC0DEDDC0DEDDC420CBED
10030 DATA C4C9B6C0C1C6C5D8A4C2B2C6CA20B5CE72
10040 DATA DEB3BBDDC6C5AFC0A1B6DACAB7D0C6208B
10050 DATA BAB3C0BDDEC8C0A1A30D000275FF012038
10060 DATA 20204D20A2B7D0CA20B6AFC0D6A1A30D0C
10070 DATA 0001202020205920A2CCA9A4C2B6DAC0A148
10080 DATA A30D00012020204D20A2BBC3A4C4DEB195
10090 DATA CAB7C0C6B1D9B9C4DEA4C4DEB3BDD9209B
10100 DATA 3FA30D00012020200312EBCD7CDDED920E6
10110 DATA 20322EB7C02020203F000804010176021C
10120 DATA 77FF01202020205920A2C7B7B1BCBBBCB105
10130 DATA BC2E2E2E2EA30D00012020204D20A2CC60
10140 DATA D1A4C5DDC4B6476E6F6D65C0C1C620B7A5
10150 DATA C2DEB6DABDDEC620BDDDC0DED0C0B2C0EB
10160 DATA DEC8A1BAC9CDD4CA20B1B7CDDED4C0DEDA
10170 DATA A1C4DEB1CA20B7C0C6B1D9A1C4DEB3BD58
10180 DATA D9203FA30D00012020200312EBCD7CDDEE6
10190 DATA D92020322EB7C02020203F000804010190
10200 DATA 780279FF012020204D20A2B7D0CA20471A
10210 DATA 6E6F6D65C0C1C620D1B6AFC3B2AFC0A1D1
10220 DATA A30D0001202020205920A2B5D8ACB021A3D9
10230 DATA 0D00012020204D20A2CBDDC9C5B220BA3F
10240 DATA B4C0DEBAC42E2E2EA30D0005476E6F6DA0
10250 DATA 6500050601060101030004010012027A0F
10260 DATA FF012020204D20A2476F626C696EC0C14B
10270 DATA A6BCCFC2BCC0B7D0CAA4C3B0CCDED9C923
10280 DATA B3B4C920DCB2DDA6D0C2B9C0A1A30D00BD
10290 DATA 01202020205920A2B3CFBFB3C0DEC5A1C93D
10300 DATA D1D62021A30D00012020204D20A2B3DD98
10310 DATA A4BFC9CA20B2B2BAC4C0DEA1486974207C
10320 DATA 706F696E747320B6DECCB4C0D6A10D0015
10330 DATA 0D03040120202004D20A2BBC3A4B7D0CAF7
10340 DATA 20DCB2DDA6C9DDC0DED7A4BADDC4DECAF3
10350 DATA 20B7C0C9CDD4C6CAB2D9A1BFBACA20B1D1
10360 DATA B7CDDED4C0DEB9C4DEA1C3DEB8DEC1CA92
10370 DATA 20C6BCC0DEA1A30D00012020200312EBC0D
10380 DATA D7CDDED92020322EC6BC2020203F000824
10390 DATA 0401017B0267FF012020204D20A2B7D0E0
10400 DATA CA20B6B7DEA6C3C6B2DAC0D6A1A30D00D7
10410 DATA 01202020205920A2D4AFC0C82021A30D0078
10420 DATA 012020204D20A2BACBDEC4CAA4A2D5B32F
10430 DATA B7B1D9D3C9C6CA20BCADB8CCB8A621A39C
10440 DATA C4B2AFC3A4B7B4C3BCCFAFC0A1BBC3A477
10450 DATA B6B7DECAC3C6CAB2AFC0B6D7A4B7C0C9FA
10460 DATA CDD4CD20C4DEB3BFDEA1A30D00027CFF4E
10470 DATA 012020204D20A2B7D0CA20C2B2C620CC07
10480 DATA B6B220C8D1D8C6C2B2C0A12E2E2E2E2E7A
10490 DATA A30D0001202020205920A25A5A5A5A2E2EF0
10500 DATA 2E2E2E2E2E2EA30D00012020204D20A234
10510 DATA B3DDA4D5AFB8D820B5D4BDD0A30D000E3C
10520 DATA FF012020204D20A2B5B2A4C8D9C5202121
10530 DATA B7D0CAC0BCB620CFDCC0A6D3AFC3B2C06B
10540 DATA C82021A30D0001202020205920A2B3DDA166
10550 DATA BFB3B62021 20D0D0C6C2D2DACADEB2B269
10560 DATA DDC0DEC52021A30D00012020204D20A2A1
10570 DATA BFB3A1BFDAC3DED3B320C0DEB2BCDEAE8B
10580 DATA B3CCDEC0DEA1A30D00026DFF01202020 1B
10590 DATA CEDEA2DCDAC6CAD0B4BDDEA4C2C8C6BF66
10600 DATA CADEC6B2CFBCA1B6DAC9C1B6D7CA20C09D
10610 DATA DEB2C1D6D8D3C2D6B8A4B6DAC9B1B2CA4C
10620 DATA 20B3D0D6D8D3CCB6BCA1A30D00012020F4
10630 DATA 204D20A2BBA7A4C0DEDAC0DEDBB3203F38
10640 DATA A30D00012020200312EBCDECCDEDD2020D1
10650 DATA 322ECACA2020332EC1C12020342EB6D03F
10660 DATA 2020203F000804010047E027DFF012020ED
10670 DATA 204D20A2BABAC6D320C5C6D3C5B2D0C0C1
10680 DATA B2C0DEA1A30D00026EFF012020204D20DE
10690 DATA A2BABACA20B1B7CDDED4C0DED6A1C4DE9E
10700 DATA B1CA20CBB6DEBCC0DEA1A30D00012020E6
10710 DATA 205920A2B4A4CFC0203FA30D0001202072
10720 DATA 20312EBCD7CDDED92020322ECBB6DEBC51
10730 DATA 2020203F000804010117F0279FF012020E7
10740 DATA 204D20A2B6DCAFC0C4BADBCA20C5B2D0BA
```

リスト4―2 TREASURE SEEKER

```
10750 DATA C0B2C0DEC8A1A30D0001202020205920A2A5
10760 DATA CCD12E2E2E2EA30D00026FFF012020200D6
10770 DATA 4D20A2BAC9CDD4C6CA20CDCBDEB6DE200D
10780 DATA C4B8DEDBA6CFB2C3B2D9A1B7D0CA20C07C
10790 DATA C0B6DCC5B9DACADEC5D7C5B2A1CDCBDE7C
10800 DATA C9D2CA20B2D6B3C520CBB6D8A620CAC553
10810 DATA AFC3B2D92E2E2EA30D0005426C61636B19
10820 DATA 2D736E616B6500060C0108020101030465
10830 DATA 0100120280FF012020204D20A2B7D0CA55
10840 DATA 20476E6F6D65C0C1A620B6C0C2DEB9C0EC
10850 DATA A1CCC4D0D9C420476E6F6D65C9CBC4D8E4
10860 DATA B6DE20B8CBDEC620BCDEADB3BCDEB6A6EB
10870 DATA B6B9C3B2D9A1A30D0001202020205920A28A
10880 DATA D3D7AFC3B2B8D6A1A30D00012020204D5B
10890 DATA 20A2B3DDA4B2B2C0DEDBB3A1C4DEB1CA44
10900 DATA 20B7C0C0DEA1CAD4B820B2B7C0CFB4A199
10910 DATA A30D0009050281FF012020204D20A2C575
10920 DATA C6D320B6DCAFC0C4BACA20C5BBBFB3C0D4
10930 DATA DEA1A30D000271FF012020204D20A2BACB
10940 DATA BACAC0DDC5D920B1B7CDDED4C0DEA1C3C8
10950 DATA DEB8DEC1CA20C6BCC6B1D9A1BBC3A4C478
10960 DATA DEB3BDD9203FA30D000120202020203108
10970 DATA 2EBCD7CDDED92020322EC6BCCD20202094
10980 DATA 3F00080401018202 6DFF012020204D200B
10990 DATA A2BDD9C4B6DACAA4A2BFDACA20DCDAD7AC
11000 DATA B6DE20B6D020C5D82E2E2EA320C4B2AF69
11010 DATA C3A4CCAFC420B7B4C3BCCFAFC0A1A30D3F
11020 DATA 0001202020205920A2B1C1ACA4CFC1B6DE62
11030 DATA AFC0C9B62E2E2EA30D000283FF012020ED
11040 DATA 204D20A2BDD9C4B6DACAA4A25370656CBD
11050 DATA 6C206973204D414447205350484520 4D5E
11060 DATA 4B5249A3C4B2AFC320B7B4C0A1A30D000D
11070 DATA 01202020205920A2B2AFC0B220C5DDC0DEAF
11080 DATA DBA4BFDACAA1A30D00012020204D20A2A3
11090 DATA BBB1C82E2E2EA30D000283FF0120202053
11100 DATA 4D20A2C4B8C620B6DCAFC0C4DBCAC5B252
11110 DATA D6A1A30D000277FF012020204D20A2B7C6
11120 DATA D0CA20CDCBDEC6B6AFC0A1C3DEB8DEC1B4
11130 DATA CA20CBB6DEBCC0DEA1BBC3A4C4DEB3BD78
11140 DATA D9203FA30D00012020200312EBCD7CDDEE6
11150 DATA D92020322ECBB6DEBC2020203F0008043F
11160 DATA 0101840285FF012020204D20A2BAC9CDCC
11170 DATA D4C6CAA4B1B7CDDED4C0DED6A1C4DEB157
11180 DATA CA20B7C0C6B1D9A1A30D00012020203194
11190 DATA 2EBCD7CDDED92020322EB7C02020203FFB
11200 DATA 000804010186 0279FF012020204D20A27E
11210 DATA B3B0DDA1BABAD320B6DCAFC0C4BACA20B1
11220 DATA C5B2C8B4A1A30D00027CFF012020204D6F
11230 DATA 20A2C4DEB1C6BCC0DEA1BBA7A4D3B3BD1F
11240 DATA DEB8DEC0DEB6D7A4CED7A4B5BCDEB9C256
11250 DATA DEB2C3B2C5B2C3DEA1B2AFC0B2AFC02020
11260 DATA 21A30D000287FF012020204D20A2CDCB61
11270 DATA DEC9D2CA20CEB3BEB7C5DDC0DED6A1A3B3
11280 DATA 0D0001202020205920A2CCB0DDA4D3B3B9C5
11290 DATA C0C5AFC4A1A30D0009030280FF01202017
11300 DATA 204D20A2B7D0B6DECDD4C6CAB2D9C4A46E
11310 DATA BDBADEB2C6B5B2B6DE20C0C1BAD2C3B26A
11320 DATA D9A1B2BDC620C0DEDAB6B6DEBDDCAFC39C
11330 DATA B2D9BFDEA12E2E2E2E2E47686F756CC06E
11340 DATA DE2121A30D000B01040600880B05040688
11350 DATA 00890547686F756C00060A01030201 01A5
11360 DATA 000401001 2028AFF012020204D20A2B3C5
11370 DATA B0DDA1B6DCAFC0C4BACAC5B2C8AA2E2EBC
11380 DATA 2EA30D0001202020205920A2D3B3A4BADA18
11390 DATA CADEAFB6D82021A30D000281FF01202099
11400 DATA 204D20A2BCDDC3DEDDC0DEA1C4CBDED7C9
11410 DATA B6DEB7C0C6B1D9B6DEA4B1B7BFB3C6D306
11420 DATA C5B2C8A1DCB7C62050656761737573C9FA
11430 DATA BFDEB3B6DEB1D9A1BBC3A4BBAFB720CE40
11440 DATA DEB3BBDDB6DE20B2AFC0BAC4A620B7D0C9
11450 DATA CA20B5CEDEB4C3B2D9B6C52E2E2EA30D02
11460 DATA 0001202020537065 6C6C28B5B5D3BCDE60
11470 DATA C3DE293A000F49524B4D204548505320B6
11480 DATA 4744414D000401008B028CFF0120202097
11490 DATA 4D20A2B7D0CA20486F72792077617465F3
```

●BEEPを買い始めて1年。1年前のBEEPを読みかえしてみると、1年前のほうがおもしろかったような気がする。これからのBEEPには、やっぱり個性的な編集を望んでいます。（東京都・匿名希望の受験生）

RPG●Q&A Q. ファイヤークリスタルの地下5階まできたのですが、いくら歩いても地下6階への階段が見つかりません。ただ、カベの色がときどき変わるのに気づいたのですが……。

◑この前、マッハライダーをやっていて、タイムが0になったので、あそびで左にいったら、道をぬけて反対側に出てしまった。それから、うちの兄ちゃんは、スーパーマリオの1-1で、最初に来るクリボーにやられるおかしなヤツです。(北海道・新国語辞典)

リスト4―4 TREASURE SEEKER

```
12250 DATA DDCADEB6D8C920C0B6D7C9D4CFC9C5B6F9
12260 DATA C0DEA1A30D0001202020205920A2B3DCA7A1
12270 DATA A4BDBADEB2D42021A30D00012020204D1E
12280 DATA 20A2B5D2C3DEC4B3212121A30D00029309
12290 DATA FF010D202020B5D2C3DEC4B3BADEBBDE3D
12300 DATA B2CFBDA120B1C5C0CA20C2B2C6A4BAC980
12310 DATA 20A254726561737572652053656B651A
12320 DATA 72A320A6C5BCC4B9DECFBCC0A10D0001B1
12330 DATA 202020C3DED3A4BAC9B9DEB0D1CA20CECB
12340 DATA DDC920BCDEAEC9B8C1C3DEBDA120BADD06
12350 DATA B6B220CA20BCDEB6DDC9C2BADEB3C3DE16
12360 DATA 20D0BCDEB6B2D3C9C6C5AFC3BCCFB2CF97
12370 DATA BCC0B6DEA4B5D5D9BCB8C0DEBBB2A10D44
12380 DATA C4DEB3B620BAC9C2B7DECA20CEDDD3C936
12390 DATA C920CEDEB0C4DEB9DEB0D120C3DE20C0A0
12400 DATA C9BCDDC3DED0C320B8C0DEBBB2A10D0027
12410 DATA 01202020C3DECAA4CFC0B2C2B6A10001CB
12420 DATA 0D0D0D0D0D0D0D0D0D0D0D0D0D0D0D0DD0
12430 DATA 0D0D0010FF29
12440 DATA "END OF DATA"
```

リスト5―1 TREASURE SEEKER

```
1000 '***********************************
1010 '*     Role Playing Game Player     *
1020 '*        for BEEP SPECIAL          *
1030 '*      Scenario by A.Kawazu        *
1040 '*    Data created and Programed    *
1050 '*            by H.Kaijo            *
1060 '*       Assisted by Y.Kamata       *
1070 '***********************************
1080 '
1090 '***********************************
1100 ' Scenario name : [Treasure Seeker]
1110 '***********************************
1120 '
1130 '*MAIN
1140 GOSUB 1150:GOSUB 1320:GOTO 1430
1150 '*INIT
1160 DEFINT I-N:DEFSNG A-H,O-Z
1170 OPTION BASE 0:RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$
,2))*60
1180 TRUE=-1:FALSE=0
1190 STG=0:ITE=1:WID=2:DEX=3:HP=4:MHP=5:AC=6:
EX=7:CHA=8:CNS=9:GOLD=10
1200 FT=0:CL=1:MU=2:SH=3
1210 CL=7:SPEED=80:DIRECT=FALSE:CHOSE=0:N=I:J
=K:W=W1:W2=W3:W$=W1$:DICE=0:COLUM=0
1220 ITN=8:MEMN=0
1230 'Dimensions
1240 DIM INV(ITN),DT(0,10),EM(0),MEI(10)
1250 FOR J=0 TO 10:READ DT(0,J):NEXT
1260 DATA 17,9,8,11,7,7,2,0,14,16,10
1270 FOR I=0 TO 10:READ MEI(I):NEXT
1280 DATA 20,19,18,17,16,15,14,13,12,11,10
1290 OPEN "1:rpgdat" AS #1
1300 FIELD #1,1 AS DM$,255 AS FCOM$
1310 RETURN
1320 ' *SCREEN.INIT
1330 COLOR 7,0:WIDTH 80,20:CONSOLE 2,17,0,1:C
LS:RETURN
1340 '*NEXT.CHAPTER
1350 FOR I=1 TO 500:NEXT:GET #1,NODE:COMMAND$
=FCOM$:COLUM=0:RETURN
1360 COMMAND$=FCOM$:COLUM=0
1370 '*CLICK.1
1380 BEEP 1:W=SIN(.5):BEEP 0:RETURN
1390 '*MAIN.PLAY
1400 GOSUB 3650:COMD=W
1410 ON COMD GOSUB 1660,1790,1810,1890,2210,3
280,2190,1870,2130,2150,2170,3200,3240,3500,3
550,3180
```

リスト4―3 TREASURE SEEKER

```
11500 DATA 72A6D3AFC3B2C0C8203FA30D00012020E7
11510 DATA 205920A2B4B4AFC42E2E2EB1AFC0202101
11520 DATA A30D00012020204D20A2D6DBBCB2A1B797
11530 DATA D0CA2047686F756CC620BEB2C5D9D0BD3A
11540 DATA DEA6B6B9C0A1BDD9C4A447686F756CCA1B
11550 DATA B3C5D8BADEB4A6B1B9DEA4D4B6DEC32079
11560 DATA BCADB3BCADB3C420B5C4A6C0C3C320B758
11570 DATA B4C3BCCFAFC0A1A30D00012020205920 9C
11580 DATA A2CCB3A4C0BDB6AFC0A1A30D00028AFF43
11590 DATA 012020204D20A2B7D0CA20BCDEADB3BC97
11600 DATA DEB6A620D3AFC3B2C0C8203FA30D0001E9
11610 DATA 202020205920A2B1A4B1D9B1D920A30D00B4
11620 DATA 012020204D20A2B7D0B6DE20BCDEADB3A5
11630 DATA BCDEB6A620B6B6B9DED9C4A447686F75ED
11640 DATA 6CCA20B3C5D8BADEB4A6B1B9DEC320C689
11650 DATA B9DEC3B2AFC3BCCFAFC0A1D6B6AFC0C8DC
11660 DATA A1A30D00012020205920A2B3DDA4C0BD7E
11670 DATA B6AFC0D6A30D00028AFF012020204D2004
11680 DATA A2C3B0CCDED9C9B3B4C6A4CEDDB6DEB526
11690 DATA B2C3B1AFC0A1A30D000B030401008D0288
11700 DATA 8EFF012020204D20A2C0DED2D0C0B2C06F
11710 DATA DEA1C4CBDED7C9B6DCD8C6205065676159
11720 DATA 737573B6DEB3BADEB7C0DEBCC0A1A30D5C
11730 DATA 00012020204D20A2CBAAA4BAB2C2CA20A1
11740 DATA C4CCDEB6D7C5A72E2E2EA30D000550655B
11750 DATA 6761737573000612020602010100040 14C
11760 DATA 0012028CFF012020204D20A2B5AFA4C4DB
11770 DATA CBDED7B6DE20B1B2C0BFDEAF2021A30D94
11780 DATA 0001202020205920A2D4AFC0202121212163
11790 DATA A30D00012020204D20A2B7D0CA20BCDD2A
11800 DATA C3DEDDC920B5B8C6CAB2AFC3B2AFC0A14A
11810 DATA A30D00028FFF012020204D20A2C3DED324
11820 DATA 20C5B6D0CA20CDDDC5D3BCDEC3DE20D6C8
11830 DATA C8C5B2D6A1D5B6DEDDC3DEB2D9DDC0DEA3
11840 DATA A1A30D00012020205920A2B3C6AC2DA1C0
11850 DATA BACFAFC0C520BAD8ACA1A30D000290FFFD
11860 DATA 012020204D20A2BBAFB7C920CEB3BEB770
11870 DATA A620C2B6AFC3BADED7DDA1CED7A4CCDF91
11880 DATA D8BDDED1C9D6B3C520CAC0D7B7A6BDD9CF
11890 DATA C0DEDBA1A30D00012020205920A2B1A49B
11900 DATA D6D2D9C9B6C52021A30D00012020204D64
11910 DATA 20A2BFB3A149524B4D20454850532047BF
11920 DATA 44414D20C4B6B2C3B1D9A1D6B0B820B51F
11930 DATA CEDEB4C4B7C5BBB2A1A30D000290FF01F0
11940 DATA 2020204D20A2B5B8C6CA20BBB2C0DEDD74
11950 DATA B6DEB1D9A1BDD9C4A4C4DEBAB6D7C4D33D
11960 DATA C5B820BAB4B6DEBCC0A1A30001202020C0
11970 DATA BAB4A2D6B3BABFA4D5B3BCACD621BADA31
11980 DATA B6DEBBB2BADEC0DEA1A30D0001202020E9
11990 DATA BAB4A2C4DEB3CCDEC2C3DEB1D8A4C4CC2F
12000 DATA DEBAC4B6DEC3DEB7D920CAC8A6D3AFC3BE
12010 DATA B2C3A4BCB6BCC5B6DED72034CEDDB1BCE3
12020 DATA C0DEA1BBA7A4C5DDC0DE203FA30D000195
12030 DATA 20202057686174 28B5B5D3BCDEC3DE29BD
12040 DATA 3A000F5045474153555300040100 9102F9
12050 DATA 92FF012020204D20A2C4DEB1B6DE20CBD3
12060 DATA B6DEBCC6B1D9D6A1D3B3BABACFC3DEB839
12070 DATA DACADEA4B1C4BDBABCC0DEA1BBA7A4B6C9
12080 DATA DEDDCADEAFC3202121A30D000287FF0170
12090 DATA 202020BAB4A2BBDEDDC8DDC0DEA1BBD75C
12100 DATA CADEA4D5B3BCACD62021A30D0001202044
12110 DATA 204D20A2BFB3B2AFC320BAB4CAB7B4C048
12120 DATA A1A30D00012020205920A2C2D2C0B2D4A7
12130 DATA C2C0DEC5A1A30D00012020204D20A2BFA5
12140 DATA B3B2AFC3B2D9C4A4B7D0CA20CCB2C6209F
12150 DATA D2CFB2C620B5BFDCDAC0A1CAAFC4B7B66E
12160 DATA DEC2B8C4A4BFBACA20C4DEB3B8C2C9B26D
12170 DATA D8B8DEC1C0DEAFC0A12E2E2E2E2E2E2E1F
12180 DATA 2E2E2E2E2E2EA30D00012020205920A240
12190 DATA B4AAA4C5DDC3DEAAB02021A30D000EFF9D
12200 DATA 01202020BAB4A2D5B3B720C420C1B4C9F2
12210 DATA B1D9D3C9CA20B7C0DA2021A30D00012073
12220 DATA 20204D20A2BAB4B6DEB7B4C0A1BDD9C477
12230 DATA A4C4C2BEDEDD20CFDCD8B6DE20B6B6DE44
12240 DATA D4B7C0DEBCC0A1BFBACA20D2D3B5B5DC94
```


RPG ● Q&A A．ここの階で下に行く階段を出すには、ある条件を満たさないといけないんだ。ヒントとしては、カベの色が……おっと、この先は言えないよ。

リスト5—3 TREASURE SEEKER

```
1970 IF LASTIN>W1 THEN NODE=W2:GOSUB 1340
1980 RETURN
1990 '*LT
2000 IF LASTIN<W1 THEN NODE=W2:GOSUB 1340
2010 RETURN
2020 '*GTE
2030 IF LASTIN>=W1 THEN NODE=W2:GOSUB 1340
2040 RETURN
2050 '*LTE
2060 IF LASTIN<=W1 THEN NODE=W2:GOSUB 1340
2070 RETURN
2080 '*NE
2090 IF LASTIN<>W1 THEN NODE=W2:GOSUB 1340
2100 RETURN
2110 '*ALLWAYS
2120 NODE=W2:GOSUB 1340:RETRUN
2130 '*SET.N
2140 GOSUB 3650:INV(W)=1:PRINT "Get":RETURN
2150 '*RST.N
2160 GOSUB 3650:INV=0:RETURN
2170 '*INV.CHECK
2180 GOSUB 3650:LASTIN=(INV(W)<>0):RETURN
2190 '*WAIT.TIME
2200 GOSUB 3650:INPUT WAIT W."".W:RETURN
2210 '*FIGHT
2220 MN$=""
2230 GOSUB 3650
2240 WHILE W<>0
2250   MN$=MN$+CHR$(W)
2260   GOSUB 3650
2270 WEND
2280 GOSUB 3650
2290 MAC=W:'armer class
2300 GOSUB 3650
2310 MHP=W:'hit point
2320 GOSUB 3650
2330 AT=W:'attack
2340 GOSUB 3650
2350 DM=W:'damage
2360 GOSUB 3650
2370 HD=W:'hit dice
2380 GOSUB 3650
2390 IA=W:'センコウ コウコウ
2400 GOSUB 3650
2410 NO=W:'カス゛
2420 GOSUB 3650
2430 TR=W:'タカラ
2440 ERASE EM
2450 DIM EM(NO)
2460 FOR I=1 TO NO:EM(I)=MHP:NEXT
2470 PRINT:PRINT "***** Fighting mode *****":
PRINT
2480 PRINT " You           Hit point   Hit dice
  Armor class"
2490 PRINT USING "                        ##
 ##          ##";DT(0,HP),6,DT(0,AC)
2500 PRINT
2510 FOR I=1 TO NO
2520   PRINT USING "&        &##";MN$,I;
2530   PRINT USING "       ##          ##
  ##";MHP,DM,MAC
2540 NEXT:END.FIT=FALSE:PRINT
2550 IF IA THEN 2620
2560 '*KOUKO
2570 GOSUB 2680:IF END.FIT THEN 3120
2580 GOSUB 2870
2590 GOSUB 2680:IF END.FIT THEN 3120
2600 GOSUB 2760
2610 GOTO 2560
2620 '*SENKO
2630 GOSUB 2680:IF END.FIT THEN 3120
2640 GOSUB 2760
2650 GOSUB 2680:IF END.FIT THEN 3120
2660 GOSUB 2870
2670 GOTO 2620
2680 '*END.CHECK.FIT
```

リスト5—2 TREASURE SEEKER

```
1420 GOTO 1400
1430 '*START.STORY
1440 PRINT:W$=" コンニチハ。コノ ケ゛ーム ハ 「ホンモノ」 ノ ホ゛ート゛ ハ゛ン R.P.G ヲ スコシテ゛モ ミナサン ニ":GOSUB 1770
1450 W$="アシ゛ワッテ イタタ゛コウト オモイ、 ワタシタチ カ゛ ツクリマシタ。":GOSUB 1770
1460 PRINT:W$="シ゛カンテキ ニ ヨユウ カ゛ ナカッタノテ゛ チョット モノタリナイ カモ シレマセンカ゛、 ト゛ウカ コレヲ":GOSUB 1770
1470 W$="キカイニ 「ホンモノ」 ノ ホ゛ート゛ハ゛ン ノ R.P.G ニ キョウミ ヲ モツコト ヲ ネカ゛ッテイマス。":GOSUB 1770
1480 PRINT:W$="テ゛ハ、 ト゛ウカ タノシンテ゛ クタ゛サイ。":GOSUB
 1770:FOR I=0 TO 8000:NEXT
1490 FOR I=1 TO 19:PRINT:NEXT
1500 W$="            ***** Treasure Seeker ****
*":GOSUB 1770
1510 W$="      Original scenario written by A.
Kawazu":GOSUB 1770
1520 W$="          Programed and coded by H.Ka
ijo":GOSUB 1770
1530 PRINT
1540 W$=" キミ ハ ホープ゜ヒル トイウ マチ ニ スンテ゛イル ワカモノ ノ
ヒトリタ゛。":GOSUB 1770
1550 W$=" アルヒ キミ ハ ナヤ テ゛ サ゛イホウ ノ イチ カ゛ シルサレタ
チス゛ ヲ ミツケタ。":GOSUB 1770
1560 W$="フタ゛ン カラ 「トミ ト メイヨ」 ヲ テ ニ イレタイ ト オモッテ
イタ キミ ハ サッソク タヒ゛ ノ":GOSUB 1770
1570 W$="シ゛ュンヒ゛ ヲ シテ、 「シンテ゛ン」 ニ ツウシ゛ル ト゛ウクツ ヘ
 ムカッタノタ゛ッタ。":GOSUB 1770:PRINT
1580 W$=" ヤァ、 ホ゛クカ゛ マスター ヲ ツトメル 「M」 タ゛。 ヨロシク。
 チナミニ キミハ 「Y」 トイウコト ニ ナッテイル。":GOSUB 1770
1590 W$="テ゛ハ ハシ゛メヨウ。":GOSUB 1770
1600 PRINT:PRINT:PRINT " アナタ ノ Ability(ノウリョクチ
) テ゛ス。"
1610 PRINT " HP ST DX IN WI CO CH"
1620 PRINT USING " ## ## ## ## ## ## ##":DT(0
,HP).DT(0.STG).DT(0.DEX).DT(0.ITE).DT(0.WID).
DT(0.CNS),DT(0,CHA)
1630 PRINT:INPUT "Ready ";W$
1640 CLS
1650 NODE=1:GOSUB 1340:GOTO 1390
1660 '*PRINT.D
1670 GOSUB 1370:GOSUB 3650
1680 WHILE W<>0
1690   W$=CHR$(W)
1700   IF W$="&" THEN COLUM=COLUM+1:W=VAL(MID
$(COMMAND$,COLUM,1)):W$=NAM$(W,0):GOTO 1720
1710   IF W=13 THEN W$=W$+CHR$(10):GOTO 1720
1720   *PASS.PRD
1730   PRINT W$;:FOR KK=0 TO SPEED:NEXT
1740   GOSUB 3650
1750 WEND
1760 RETURN
1770 'print.sub
1780 GOSUB 1370:FOR I=1 TO LEN(W$):PRINT MID$
(W$,I,1);:FOR KK=0 TO SPEED:NEXT:NEXT:PRINT:R
ETURN
1790 '*JUMP
1800 GOSUB 3650:NODE=W:GOSUB 1340:RETURN
1810 '*DICE
1820 PRINT:PRINT "**** タ゛イス チェック ****":PRINT
1830 GOSUB 3650:W0=W:GOSUB 3650:W1=W:WW=0
1840 FOR I=1 TO W0:WW=WW+INT(RND(1)*(W1-1))+1
:NEXT
1850 LASTIN=WW
1860 RETURN
1870 '*INPUT.N
1880 INPUT ":",W:LASTIN=W:PRINT:RETURN
1890 '*JUDGE
1900 GOSUB 3650:W0=W:GOSUB 3650:W1=W:GOSUB 36
50:W2=W
1910 ON W0 GOSUB 1930,1960,1990,2020,2050,208
0,2110
1920 RETURN
1930 '*EQ
1940 IF LASTIN=W1 THEN NODE=W2:GOSUB 1340
1950 RETURN
1960 '*GT
```

●はみだしBEEP（スペースバー）原稿募集　ゲームの必勝法や身のまわりのおもしろいことなどを100字以内で書き、BEEP編集室「はみだしBEEP」係まで送ってください

RPG●Q&A　Q. 地下6階で"魔法の合い言葉は?"と聞かれる場所があり、いろいろ入力してみましたがよくわかりません。この合い言葉は、どこでどうやって知ることができるのですか?

リスト5−5 TREASURE SEEKER

```
3300 ON W1 GOSUB 3320,3350,3380,3410,3440,347
0
3310 RETURN
3320 '*CEQ
3330 LASTIN=(LASTIN+W3=DT(0,W2))
3340 RETURN
3350 '*CGT
3360 LASTIN=(LASTIN+W3>DT(0,W2))
3370 RETURN
3380 '*CLT
3390 LASTIN=(LASTIN+W3<DT(0,W2))
3400 RETURN
3410 '*CGE
3420 LASTIN=(LASTIN+W3>=DT(0,W2))
3430 RETURN
3440 '*CLE
3450 LASTIN=(LASTIN+W3<=DT(0,W2))
3460 RETURN
3470 '*CNE
3480 LASTIN=(LASTIN+W3<>DT(0,W2))
3490 RETURN
3500 '*END.GAME
3510 PRINT:PRINT" ｻﾞﾝﾈﾝﾃﾞｼﾀ｡ ｱﾅﾀﾊ ﾓｸﾃｷ ｦ ﾀｯｾｲ
ﾃﾞｷﾏｾﾝﾃﾞｼﾀ｡"
3520 PRINT "ｻｲﾄﾞ ｺﾉ ﾎﾞｳｹﾝ ﾆ ﾁｮｳｾﾝ ｼﾃ ｸﾀﾞｻｲ｡"
3530 FOR I=1 TO 20:PRINT:FOR J=0 TO 1000:NEXT
:NEXT
3540 END
3550 '*LIN.S
3560 W=999
3570 WW$="":GOSUB 3650
3580 WHILE W<>0
3590   WW$=WW$+CHR$(W)
3600   GOSUB 3650
3610 WEND
3620 PRINT:LINE INPUT W$
3630 LASTIN=(W$=WW$)
3640 RETURN
3650 '*GET.BYTE
3660 COLUM=COLUM+1
3670 W=ASC(MID$(COMMAND$,COLUM,1))
3680 RETURN
```

リスト5−4 TREASURE SEEKER

```
2690 IF DT(0.HP)<=0 THEN LASTIN=FALSE:END.FIT
=TRUE:RETURN
2700 J=0
2710 FOR I=1 TO NO
2720   IF EM(I)<=0 THEN J=J+1
2730 NEXT
2740 IF J=NO THEN LASTIN=TRUE:END.FIT=TRUE
2750 RETURN
2760 '*YOU
2770 PRINT:PRINT" You ﾉ ｺｳｹﾞｷ : Hit any key !
!"::W$=INPUT$(1):PRINT:PRINT
2780 SH=-3:IF DT(0.STR)>3 THEN SH=-2
2790 IF DT(0.STR)>5 THEN  SH=-1
2800 IF DT(0.STR)>8 THEN  SH=0
2810 IF DT(0.STR)>12 THEN  SH=1
2820 IF DT(0.STR)>15 THEN  SH=2
2830 IF DT(0.STR)>16 THEN  SH=3
2840 W1=MAC:GOSUB 3080
2850 IF W1 THEN GOSUB 3000 ELSE PRINT "     Mi
ss..."
2860 FOR I=0 TO 1000:NEXT:RETURN
2870 '*MONS
2880 PRINT:PRINT" ﾃｷ ﾉ ｺｳｹﾞｷ":PRINT
2890 FOR KKK=1 TO AT:FOR I=1 TO NO
2900   SH=0:WW=INT(RND(1)*(MEMN+1)):W1=DT(WW,
AC):GOSUB 3080
2910   IF W1 THEN GOSUB 2930 ELSE PRINT "
Miss..."
2920 NEXT:NEXT:FOR I=0 TO 1000:NEXT:RETURN
2930 '*YOU.SONGAI
2940 W=INT(RND(1)*DM)+1
2950 IF NODE <100 THEN IF DT(WW,HP)-W<=0 THEN
 RETURN
2960 BEEP 1:FOR I=0 TO 50:NEXT:BEEP 0
2970 PRINT "ｷﾐ ｶﾞ"W"ﾉ ﾀﾞﾒｰｼﾞ ｦ ｳｹﾀ｡"
2980 DT(WW.HP)=DT(WW,HP)-W
2990 RETURN
3000 '*MONS.SONGAI
3010 W=INT(RND(1)*6)+1
3020 BEEP 1:FOR I=0 TO 50:NEXT:BEEP 0
3030 WW=INT(RND(1)*NO)+1:IF EM(WW)<=0 THEN 30
30
3040 PRINT MN$:WW" ｶﾞ"W"ﾉ ﾀﾞﾒｰｼﾞ ｦ ｳｹﾀ｡"
3050 EM(WW)=EM(WW)-W
3060 IF EM(WW)<=0 THEN FOR K=1 TO 10:BEEP 1:F
OR KK=1 TO 20:NEXT:BEEP 0:NEXT:PRINT MN$:WW"ｶ
ﾞ ｼﾝﾀﾞ｡"
3070 RETURN
3080 '*ATARI.CHECK
3090 WX=INT(RND(1)*20)+1+SH
3100 IF MEI(W1+1)<WX THEN W1=-1 ELSE W1=0
3110 RETURN
3120 '*END.FIGHT
3130 PRINT
3140 PRINT " You .        Hit point   Hit dice
  Armor class"
3150 PRINT USING "                    ##
 ##          ##";DT(0.HP),6,DT(0.AC)
3160 PRINT
3170 RETURN
3180 '*END.ALL
3190 PRINT:COLOR 7.0:END
3200 '*SUB.N
3210 GOSUB 3650:W1=W:GOSUB 3650:W2=W
3220 IF W1=99 THEN DT(0,W2)=DT(0,W2)-LASTIN:L
ASTIN=DT(0,W2) ELSE DT(0,W2)=DT(0,W2)-W1:LAST
IN=DT(0,W2)
3230 RETURN
3240 '*ADD.N
3250 GOSUB 3650:W1=W:GOSUB 3650:W2=W
3260 IF W1=99 THEN DT(0,W2)=DT(0,W2)+LASTIN:L
ASTIN=DT(0,W2) ELSE DT(0,W2)=DT(0,W2)+W1:LAST
IN=DT(0.W2)
3270 RETURN
3280 '*CHECK
3290 GOSUB 3650:W1=W:GOSUB 3650:W2=W:GOSUB 36
50:W3=W
```


A. 実際、私もここで悩んだのだが、はっきり言って、ここはゲームとは関係ないんだそうだ。

好評発売中!!
日本ソフトバンクの雑誌

月刊　3月号 500円　Oh!PC

特集：データを生かすプログラム集
コンバート、辞書編集、プリンタ制御
そしてTURBO PASCAL

スーパー88シリーズ
MS-DOS機能拡張シリーズ
懸賞原稿特賞作品　PC-6601/SR用データベース「けん」
ソフトを評論する　日本語ワードプロセッサ松85
やっぱりBASIC／やさしくマシン語／マンマシン・インタフェースのおもちゃ箱／Play the C

月刊　3月号 480円　Oh!MZ

特集：超弩級ゲームの時代なのさ
1985年度　GAME OF THE YEARはこれだ
超大河ドラマともいえる!?　ゲームに夢中である
X1/C/D/F/turbo　ARRESTEAD FAIRIES
MZ-700/1500　BASE BALL700
MZ-2000/2200/2500　カラー花札コイコイ
X1turbo　MS(X)-DOSを発見
シリーズ全機種共通システム　megi FORTH発表
付：N88/F/MSX　BASIC対照表Part.3

月刊　3月号 480円　Oh!FM

特集：春一番！おもしろゲーム総まくり
▶ジャンル別ゲーム実戦講座
▶オリジナルゲーム
「Super Arrange Ball」
▶AV専用64色パターンエディタ
▶JOYしんぼのためのジョイスティック試用記
■音楽プログラム『Yie Ar KUNGU-FU』、『花のワルツ』
■AV用グラフィック画面SAVE/LOAD
■ROMモードディスク
■asmを構造化マクロアセンブラに

月刊　4月号 580円　月刊 情報処理試験

特集：本試験そっくり直前模試
61年度4月2種情報処理技術者試験
速報：CAP-XがCASLに変わる
―新アセンブラ言語CASL仕様
カラー受験ゼミ：最新技術重要用語集
連載：10大学習講座

季刊　第8号 480円　Oh!HIT BIT

新製品紹介　HB-F500＋Business KIT
明るいLode Runner II
楽しさ倍増ハイテク&コンストラクション
講座　BASIC、てりめーよ――ゲーム作りが学べるMSX-BASIC教室
CG　青春という名の美少女グラフィックス
「YUKI」(SMC)；「MARY」(MSX2)
必殺ヒント集　New Adam & Eve、SF ZONE 1999
SMCリンクパッケージ集Vol.4 MSXロールプレイングゲーム「ランボー」「ブラックオニキス」etc.

月刊　4月号 580円　Oh!16

☆**特集／DOSだからユーティリティー**
――ビギナーからマニアまで楽しめる便利なツール集
●ユーティリティー総論　あったらいいな、ツール&ユーティリティー
●MS-DOS上でUNIXライクなコマンドを作る
●通信機能拡張ユーティリティー
●dBASE II用機械語ファイル作成プログラム
●128KバイトのメモリでMASMを動かす
●UNIXのTEEコマンドをMS-DOS上で
●カラー・グラフィック・ハードコピールーチン
●FM16β用日本語スクリーンエディタ
☆**新連載／ビギナーズMS-DOS**
☆**2回連続掲載// プレイMS-DOS番外編**
「MS-DOS Ver3.1を使用して…」

季刊　第15号 480円　Oh!HC

特集ハンドヘルド情報整理学
どうするパソコンと情報整理
■情報化社会とパソコン
■企画のための情報整理
■マスメディアの活用法
■家庭の中の数字
■ワープロの知的活用法
■戦国武将に学ぶ　情報整理と行動力
■パソコンのファイル管理に学ぶ　資料の整理と管理
■現代作家に学ぶ　文章上達の秘訣
■美人度判定と数値化

季刊　第8号 480円　Oh!PASOPIA

ニューマシン登場
PASOPIA1600DJ-5030
●パソピアビジネスレポート
●日本語ワードプロセッサ
レベル2／ラティスC／日本語PIPS
●informix／オンライン入門
●パソピア5、7 GAME・ゲーム・げーむ

VIDEO GAME LABO

★ビデオゲームラボ★

SPELUNKER™ スペランカー

アイレム

文／毎度芳珍

宇宙や海のように謎を秘めた地底。そこに深くのびる洞窟の恐怖と謎を説き明かそう。

★悪魔の住む洞窟を探検しよう

地底深く食い込んだ洞窟に、高価な宝物がねむっている。しかし、洞窟にはゆうれいがうごめいているらしい。ほかに毒ガス、岩の体をもった怪物が宝物を守っている。キミは危険を知りながら宝物を持ちだし、無事に洞窟を抜けることができるか……。

というのがスペランカーのシナリオだ。シーン（洞窟）は全部で4種類ある。各シーン攻略法を解説する前に、操作方法と敵キャラを説明することにしよう。

プレイヤーの操作は4方向レバーで行い、2つのボタンはジャンプとショット機能がある。さらにレバーを下に入れ、ショットボタンを押すと、爆弾をセットできる。これは厚い洞窟の壁を破壊するためのものだ。あと、アーケード版スペランカーはファミコン版と違って、高いところから落ちても死なないので覚えておくようにね。

次に敵キャラを紹介しよう。

コウモリ　フラフラと上下に旋回しながら飛んでいて落としにくい。近づくと急降下して襲ってくるので、この習性を利用して降下してくるところを狙い撃とう。

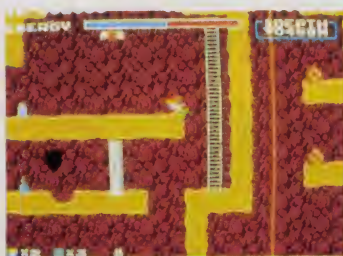
スペランカーも岩から落ちる！岩を渡るときはタイミングが大切なんだよ。

ゆうれい　プレイヤーの動きに合わせてフラリ、フラリと登場。奇怪なBGMが流れたらゆうれい出現の合図だ。

毒虫　プレイヤーが接近するとグルリ円を描いて飛びまわる。

地底幼虫　地面をはいずりまわる。ショットしても一時的に動きが止まるだけで、すぐに復活する。

地底人　魔界村（カプコン）のプチデビルやレッドアリーマーによく似ている最強の敵だ。5発のショット攻撃で倒せる(3000点)。

ファイアーロック　火を吹き出してくる化け物。通過できても倒すことは不可能なのだ。このほか、岩の割れ目からところどころ火が吹き出している場所もある。

ヨッコラショッと！　地底では足が短いと苦労も多いし、いのちの水もかんたんには飲めないぞ。

くぼみに落ちればこのとおり転んじゃうんだ。エネルギーが少ないときにはとくに気をつけよう。

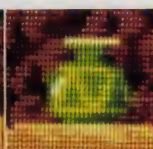
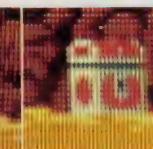
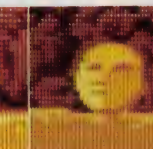
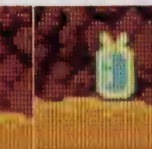
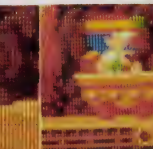
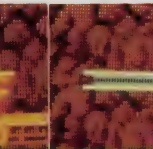
★ナニ？ 洞窟にピラミッド!?

さて、実際に探検の旅に出ることにしよう。ステージは全部で4段階だ。

シーン1

それほど難度は高くない。鍵（とちゅうにある扉を開けるためにこの鍵が必要。とった鍵の数は画面下に表示される）もあまりないので確実に取っておくこと。鍵といっしょに、ところどころある宝物を取って下へ下へと進もう。しばらく進むと、岩場に黄金の鍵があるのだ。この鍵でないと、出口の扉は開かない。つまり第2シーンへ進めないのだ。出口を開けると1万点の宝はキミのもの。

ボクの解説を読むとかんたんそ

多くの危険を乗りこえて、とうとう扉を開けたけど、これからがほんとうに難しいんだ。

鍵を取るにはこの岩石を破壊しなくっちゃ。スペランカーはダイナマイトも使いこなせるよ。

構成キャラクター表

ドル袋	秘密のツボ	ダイナマイト	宝の箱	仮面	いのちの水	トロッコ	エレベーター	ゴンドラ
取れは得点となるが、その効力は今のところまったく不明だ。もしかすると何か深い意味があるのかもしれない	これもよく洞窟内に転がっている。一見何の意味もないように見えるけれど後々出現するツボはとても重要な力を持っている。	レバーを下にしながら攻撃ボタンを押すとセットでき、その付近にある大きな岩や地底人などを爆破できる	上を通過すると指輪、剣、王冠など高得点になるものが出現してくる。これはジャンプすれば手に入れることができる。	洞窟のなかに転がっている仮面は一見ただの点数稼ぎだと思えるけれど、もしかすると何か秘密のパワーが隠されているかも？	スペランカーはエネルギーがなくなれば死んでしまう。そんな危機を救ってくれるのがこのいのちの水だ	ひとたび乗ってしまうと再び降りるまでジャンプができない。でも、トロッコに乗らずに通過することはできない	決まった場所を上下に移動してスペランカーを高いところや低いところへ導くけれど動きを止めることができないので注意。	これに乗ってスペランカーは地底世界への第一歩を踏みだす。レバーの上下で自在に操ることができるんだ

エレベーター
チェックポイント①

うだけど、実際はそううまくはいかない。ナイフを投げる地底人は手こずるし、地底幼虫をかわすにも骨がおれる。さらに、上下移動するエレベーターがあって、乗るタイミングも場所によって違うからまいってしまう。まあ黄金の鍵を取ったあたりでスコアが5万点以上なら合格点だ。

地底探検にはこんな楽しい場面だってあるんだ。でもこの探検には数々のワナがしくまれてるかも？

くわしくはふれないけど、このゲームには隠れキャラがかなりあるので、最後までたどり着いたら逆戻りして捜すのもおもしろいかもしれない。

シーン2

鍵の隠された場所が多くなるのがシーン2だ。とにかくいのちの水をこまめに取る（プレイヤーのパワーは画面上部のメーターに表示される。ゼロになったらもちろんプレイヤーひとりを失う）。根気よく隅々まで鍵を捜す以外に手段はない。敵キャラはシーン1と変わらないので、攻略もたやすいはずだ。

ファイアーロックの炎でオシリも熱いけれど、エネルギーもわずかしかないぞ さあ、どうする!?

やっとたどりついた３番目のチェックポイントだ。ここまで来るにはかなりのテクが必要だ。

これがウワサの地底ピラミッドだ。このなかにも秘密がかくされているのかな。

シーン3

噴水（吹き上げる地下水）の上から飛び降りてある物を取るのがシーン3のキーポイント。ある物とは何か？　キミ自身で体験してほしいね。

2人で組んで攻める地底人は、まず爆弾を1つセットして1人を倒し、残りの地底人はショットガンで倒そう。噴水までくると敵がドッと押し寄せてくる。2人組の地底人はもちろん、岩やコウモリのミックス攻撃などなど。敵も噴水を守るのに必死だ。コウモリに気をとられていると、地底幼虫やファイアーロックのエジキになるのがオチ。ショットガンで地底幼虫の動きを一時的に止めてコウモリと戦うのが攻撃の基本だ。

噴水を利用してカギを取り、また噴水に乗る。一番下のつるで横に進めば出口だ。とちゅう、宝物を取ると少なくとも1000点、多くて5000点はキミのもの。

ピラミッドの入口もいろいろある。これが普通の入り方だと思うけど……。

ショットガンの弾は壁を通り抜けるので、壁の向こう側の敵を攻撃するのに利用するとよい。

シーン4

さあいよいよ大詰めだ。スタートするとピラミッドが出現する。じつはこのなかに鍵が隠れている。まず、ピラミッドの近くにある緑色のツボを取る。するとピラミッドの扉が開くからすかさずなかへ入って、鍵を取る。鍵1つは確実にキミのものだ。

突然柱のようなものが折れた！　と思ったら、なんと橋になっちゃったんだ。

これはピンチ。スペランカーの数倍もある地底人が目の前で……。とうてい勝ち目はなさそう

2人組の地底人とコウモリ、または地底幼虫のミックス攻撃はここでも激しい。焦って爆弾をセットしすぎると弾切れになって万全な攻撃体勢が整わなくなる（爆弾の数は画面下に表示）。最後の鍵を取るには爆弾が必要だから、使い過ぎに注意しよう。

こいつが最後の扉を開けるためのいちばん大切な鍵なんだ。けれどそこまで行くのはたいへんそう

下へ下へ降りていくのが基本だけど、大切なのは各所にある扉を開けて進むこと。最後の扉を開けるために絶対通らなければいけないからね。だから、遠まわりと思っても、四方八方へ足を運んで隠れた鍵を捜して取らなければいけない。パワーメーターとにらめっこして、頭を使いながら洞窟探検を楽しもうじゃん。

敵キャラクター表

名前	説明
地底幼虫	決まった場所を左右に動きまわるやっかいな敵。倒すことはできないけれど攻撃ボタンで気絶させられる。その間に通過しよう。
ゆうれい	ある決まった地点を通過すると画面の左右どちらかからスペランカーめがけて突っ込んでくる。ファイアーガンで倒そう。
ファイアーロック	普段はどこから見てもただの岩。しかし近づくといきなり火炎で攻撃してくる。こいつも倒せないので気絶させて通過しよう。
毒虫	普段はじっとしているが、スペランカーが近づくと羽をふるわせ飛びまわる。止まっている間にファイアーガンで攻撃しよう。
コウモリ	洞窟内を飛びまわっているけれどスペランカーがその下に来ると真下に急降下してくる。タイミングをはかって攻撃しよう。
毒ガス岩	形は普通の岩と同じだけど、一定時間ごとに毒気（毒ガス）を吹き上げる。タイミングよくジャンプでかわそう。
地底人	地底にすむ謎の怪物。上下にナイフを投げてくる手強い敵だ。ファイアーガンなら5発、ダイナマイトなら1発で倒せる。

VIDEO GAME LABO ASO

●SNK

文／風太郎

3回目を迎えた「ASO」。ゲーム内容は前回まででほぼ説明済み。そこで今回は大サービス版。というわけでエリア1から7までのマップを大公開しちゃおう。このマップを知っているだけでもキミのスコアはグーンとアップするはずだよ。ともあれASO全マップをじっくりと見て今後のプレイに役立ててほしい。

⑭

⑫

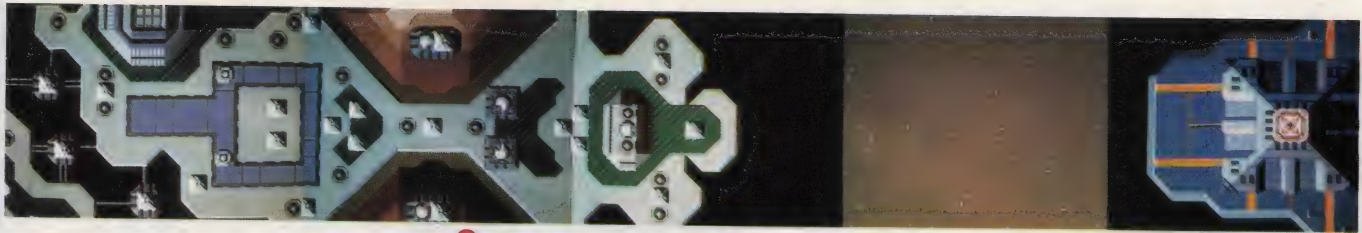
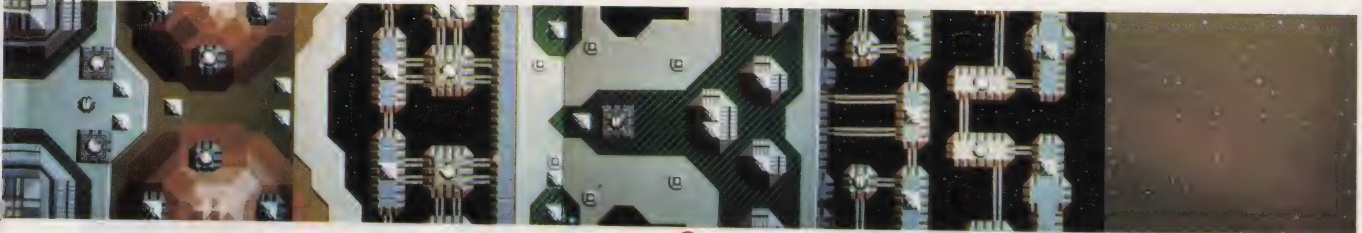
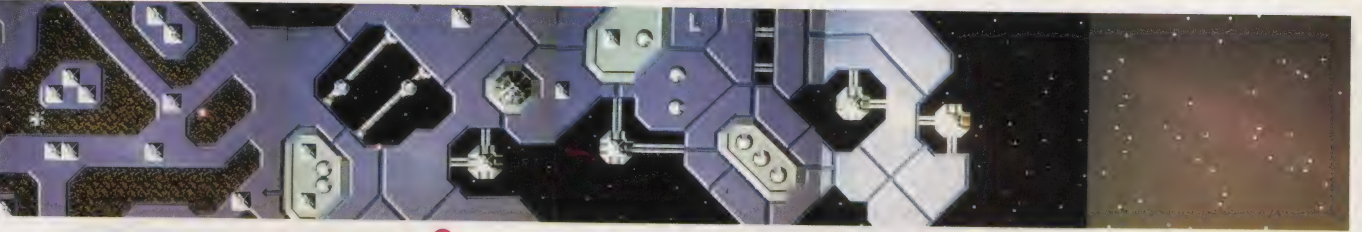
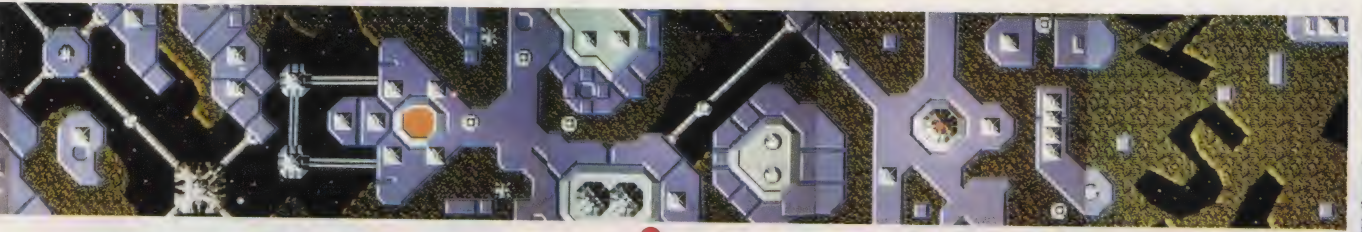
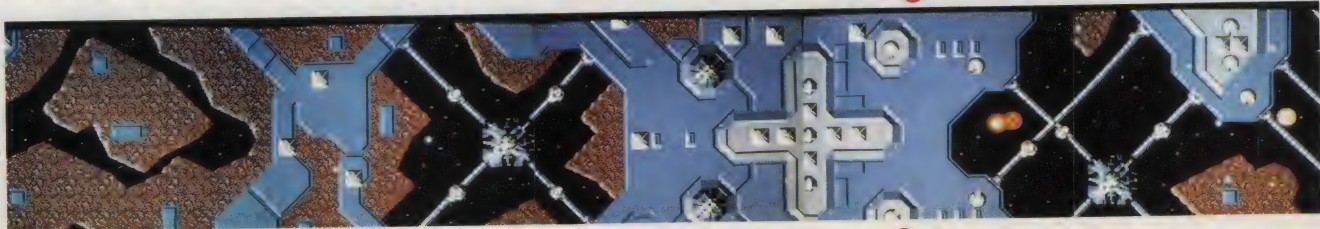
⑩

⑧

⑥

④

②

ASO全マップ

●ステージ1

●ステージ2

●ステージ3

●ステージ4

①最初のピラミッドのFを取り、場所のわかったS、L、Mを取りまくろう。

②必要なものが少ないのでそれだけをねらって取ろう。また砲台が多いので要注意。

③一直線に並んだピラミッドを取るには、まず場所を覚えることが重要。

④ノクテアの場所を知り早期にやっつけよう。まわりには重要なポイントが出るのでぜひ取りたい。

⑤障害物と隣接しているピラミッドは連射で取るようにしよう。

⑥余分なパーツには見向きもせずに目的のパーツだけを集めよう。

⑦ガリモス出現と同時に攻撃。これができればピラミッドを取るのに何ら問題はない。

⑧ここからピラミッド、砲台が多くなってくるので確実な攻撃と連射が大切だ。

⑨このあたりは誘導弾が多くなってくるので十分注意しよう。

移動するピラミッドを集中攻撃して、サンダーアーマーのパーツを集めよう。

⑩裏がえしのポイントが多くなってきているので余分なピラミッドは破壊せずにサンダーアーマーのパーツをここまでで取る

⑪ピラミッドの後ろにくっついているピラミッド砲台は連射で切り抜けよう。

⑫敵の攻撃がだんだんと強くなる。ここはプレイヤー自身の腕がキメテ。

⑬動くピラミッドを狙ってパラライザーアーマーのパーツを集めよう。

⑭移動するデガルトスは早めに攻撃。十文字に並ぶ所ではノクテアを早めに破壊。ここは敵の攻撃が、やたらと強い。

27
26
24
22
20
18
16

●ステージ5

●ステージ6

●ステージ7

⑮移動する砲台と誘導弾に注意するのみ。ほかに重要なところはない。

⑯出たり引っ込んだりする砲台が出現。ここは誘導弾も出るので攻撃するのに少しやっかいだ。

⑰敵の攻撃が、以前にも増して強くなってくる。この攻撃を切り抜ける力をつけないと後の面のクリアは難しくなる。

⑱裏のパーツが増えていてワナにひっかかりやすい。細かい注意が必要だ。後半エリアでのパワーダウンはつらい。

⑲サイドにある砲台、ピラミッドのうしろの砲台からの攻撃がさらに激しい。ここまで来れる腕があれば切り抜けるのも難しくないだろう。

⑳ピラミッドを取るまえに、後ろに潜んでいる砲台を攻撃してからパーツを取ろう。それにはいままでどおり、連射で応戦。

㉑4つ並んだ砲台から誘導弾が、一斉に降ってくる。うまく切り抜けても、激しい攻撃がつづくので油断は禁物。

㉒モルトガンデとノクテアのいっそう激しい混合攻撃。これらは出現したらすぐに破壊するのがコツ。砲台の攻撃が激しいので、ピラミッドを取る余裕などもうない。砲台を確実に破壊することだけを心がけよう。

㉓プラムヘクトを囲む砲台はものすごい強さでプレイヤーを襲う。ガルトス×4、ノクテア×4、さらにプラムヘクトの一斉攻撃はさすがにつらい。クリアは、プレイヤーの腕前と運にかかっている。

㉔ピラミッドを取るより砲台を破壊することが何よりも先決。へたにピラミッドを狙うと砲台にやられかねない。

㉕裏がえしのパーツが多くあるのでピラミッドを破壊するよりも、砲台からの攻撃に注意をはらおう。

㉖ピラミッドの前にある4つの誘導弾を出す砲台は、画面上部で弾を出さないうちに破壊しよう。

㉗最後のエリアだけあって、攻撃は最強。並んでいる砲台やピラミッドの陰からの攻撃はとにかく強い。けれどここまで来たプレイヤーならクリアは可能だ。健闘を祈る！

VIDEO GAME LABO

★ビデオゲーム・ラボ★

怒

●SNK

文／CPM 闘幻狂 NIN

目標は敵の本拠地。目的は隠された秘密を探り、破壊すること。俺の戦いは果てしない。

★戦車で戦場へ殴り込みだ

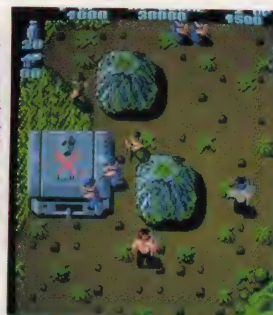
SNKからTANKの続編"怒IKARI"が登場した。ゲームストーリーはフロントラインや戦場の狼と似ていて大変わかりやすい。特殊部隊を引き連れて敵地に侵入し、本拠地に隠された秘密を探り出し、破壊するのがキミの仕事だ。

8方向レバーで移動し、2つのボタンで銃と手投げ弾を操作する。弾を撃ち出す方向はダイヤルで定める。

戦闘機が煙を吐いて墜落するシーンからゲームはスタートする。

もちろん数に限りがあるので、GASを取って弾を補給するか、1プレイヤーを犠牲(ぎせい)にして、改めてプレイをスタートするか、方法は2つに1つだ。

攻撃に欠かせない武器として戦車がある。近づき、赤ボタンを押して乗り込む。戦車に乗るとエネルギー量と弾数がモニターに表示される。このケースでもGASを取って、こまめにエネルギーや弾を補給することだ。自機の戦車が攻撃されて煙を吹き出したら、再び赤ボタンを押して脱出。爆風に巻き込まれないように、すぐ戦車から遠ざかろう。

不運にも敵部隊に発見されてしまった。もう後には引けないぞ。

トーチカには不気味なドクロのマークが……。

基本的な操作がわかったら、いよいよ戦場へ出てみることにしよう。

ん！ こいつはどこかで見たような顔だ？ なかなか手ごわい。

★敵キャラとトラップの紹介

まず、目につくのが数種のトラップ（わな）と敵キャラクター。戦う前に、ぜひ覚えておこう。

地雷 近づくといきなり出てきて、上を通過すると爆発する。

センサー 踏むと警報音が鳴り、ミサイルが飛んでくる。ミサイルはセンサーめがけて飛んでくるので、その場からすぐに離れよう。ミサイルの破片に注意。

手投げ弾で顔を爆破し、その爆風で歩兵もいっきにやっつけよう。

以上が隠れたトラップ（わな）だ。このゲームは、敵の歩兵を倒した数でプレイヤーの攻撃レベルを判断し、その後の敵の位置や数、GASの位置が多少ズレたりする。ゲームスタートしてあまりはりきると後の展開で難度が上がり、攻めづらくなる。だからといって取れるはずの戦車をわざと見送ると、敵に破壊されるので、戦車は必ず早めに取るようにしよう。

これは味方の戦車だ。手投げ弾で破壊しないよう気をつけようネ。

さて、次は敵キャラの紹介。

トーチカ 手投げ弾で倒せる。攻撃力もたいしたことはない。

歩兵 色は全部で3種類。すばしっこく動く歩兵、後ろから攻めてくる歩兵などなど、その特徴も多彩だ。まとまって攻めてきたら手投げ弾で倒す。弾丸を節約できる

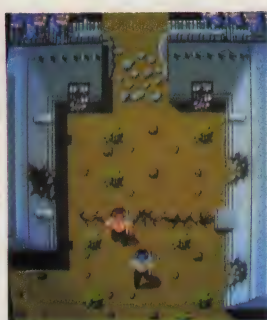
キャラクター表

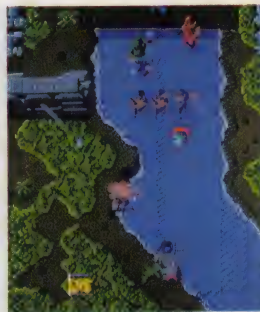
名称	性質
青服の歩兵	もっともノーマルな敵兵。
赤服の歩兵	倒すとパワーやGASに変身する。
緑服の歩兵	倒すとKに変身することがある。
トーチカA	弾を撃ってくる。手投げ弾で破壊しよう。
トーチカB	トーチカAとほとんど同じ。
軽(中)戦車	弾の飛距離は長いが手投げ弾で楽に破壊できる。

からね。

戦車　軽戦車、中戦車、重戦車の3種類。軽戦車、中戦車は1発の手投げ弾で爆発できる。たまに家もいっしょに吹き飛んだりするので注意する。重戦車は爆発すると爆風が強烈なので、そのかわし方がポイントになる。

戦闘ヘリ　弾を空中からたくさんばらまくやっかいなヘリ。だけど、このヘリがくり出す弾は死角があるので、手投げ弾を投げるタイミングがポイントだ。

これは強力！　ふたりいっしょに戦車に乗れるんだ。

これがゲートだ。上から狙っている敵兵には十分注意してくれ。

橋の上では横方向によけられないので危険も大きい。

センサーに触れればたちまちミサイル攻撃にみまわれる。

地雷　さっき説明したとおり、近づかないとその位置はわからない。位置をはやく覚えてしまおう。

ゲート　各ステージのくぎり。破壊しないと進めない。

★行く手には5種類のゲート

さて、最終ポイントまで5個のゲート（ステージ）があるので各ゲートの作戦をたてながら進もう。

敵のヘリを手投げ弾で破壊。まわりの敵も爆風でブッ飛ばせ！

スタート（不時着地点）～第1ゲート

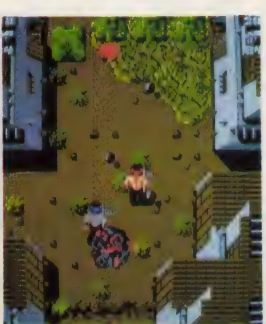
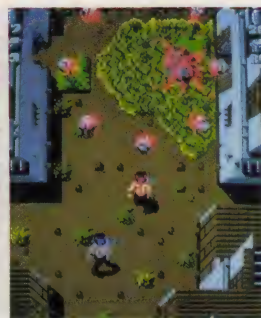
本拠地が遠いので、敵の攻撃も甘い。GAS、戦車も豊富にそろっている。トーチカは点数かせぎには格好の標的だ。ただ、焦って撃ちまくり、弾切れにならないようにね。つり橋を渡るには戦車か、もしくは2人が横にならんでいっしょに前進する（2人同時プレイができるのだ。1人がプレイ中にお金を入れてもう1人が戦闘に加勢することもできる）。第1ゲートの上で歩兵がガードしている。手投げ弾で一掃しよう。

第1ゲート～第2ゲート

あちこちで歩兵が攻撃してくる。なかには連射する歩兵もいる。しかし、連射は一時的なもの、連射で疲れたところをすかさず攻撃しよう。地雷やセンサーも忘れずに。その中でも、弾切れに一番注意してほしい。

危険なゲートもこのとおり。戦車に乗ってつき進もう。

第2ゲート～第3ゲート

スタートしてまもなく川がある。ここに戦車があったとしても、この戦車は川を渡れない。涙をのんで見送ろう。水のところに手投げ弾ばかり投げる歩兵がいる。この歩兵をうまく利用すると、歩兵同士の殺し合いをさせることができる。さらに先へ進むと、戦闘ヘリが飛んでくる。ヘリの弾をよく見ながらレバーの上下調整で距離をとり、手投げ弾で破壊しよう。

うわっ！　軽戦車が横一列に……。手投げ弾で応戦しよう。

戦車の誘爆シーン。一度味わったら忘れられない快感ですぞ。

第3ゲート～第4ゲート

横にならんだ軽戦車は1発の手投げ弾で破壊できる。まさに快感体験。一度味わったらやめられない。また、不気味な顔の敵が4つ激しい攻撃をしかけてくる。手投げ弾で倒さないと前進できない。要所の歩兵は火炎放射器、バズーカの使い手。使う直前に火炎放射器やバズーカが赤く光るので、攻撃をかわす目安にするといいね。

重戦車は手ごわい。うまく破壊しても爆風に巻き込まれやすい。

この先はさらに攻撃が激しくなる。第5ゲートから最終ポイントに隠された秘密はキミ自身の手であばいてほしいので、あえて解説ははぶくことにした。敵の正体は見てビックリ、なんてこともあるかも。パワーアップについては、来月号で紹介したいと思っているんだ。とちゅうでふれたけど、このゲームは2人同時プレイができる。ただし、もう1人の放つ手投げ弾にあたるとあっけなく戦死する。戦場では戦友を大切にしよう。

見ていると"ランボー"を連想してしまう主人公はランボーなみに勇ましく、格好よいのだ。さっそくチャレンジしてみたら？

顔B
道の両側から矢で攻撃してくる。

顔A
矢を出して攻撃してくる。

センサー
踏むと警報音が鳴り、ミサイルが飛んでくる。

戦闘ヘリ
弾をたくさん撃ってくるが、弾の出ない死角もある。

重戦車
とにかく強い。破壊した後の爆風から逃れるのは難。

★ビデオゲーム・ラボ★

アーガス

●ジャレコ

文／階堂綾野(AYA)&あいきゃー(HKD)

ランディング、そしてテイクオフ。パワーアップパーツを集めて、メカ・アーガスに立ち向かえ。

★パワーアップを覚えよう。

ヤア、ヤア、BEEPERの諸君、今ゲームセンターで人気急上昇中の「アーガス」(ジャレコ)をプレイしてみたかな? もう1ヵ月ぐらい経ってるから、知ってる人もたくさんいるはずだ。でも初めてプレイするゲーマーたちのために基本的なテクを紹介しておこう。

8方向の操作レバー(自機ウォル・アーグを操る)と2個のボタン。左のボタンで対空レーザー(ゼビウスのザッパー)、右で対地レーザー(ゼビウスのブラスター)が発射できる。対地砲は前方の照準計を目標に合わせて、ボタンを押せばOKだ。

これがボーナスブロックだ。撃てば数字分のボーナスがいただける。

操作を理解したら、次はパワーアップ機能をマスターしてしまおう。

パワーアップの元。それぞれ3つ集めれば効力を発揮する。

パワーアップなしではアーガスの魅力は半減するし、各ラウンドをクリアできないのだ。まず、ポピュラーな3つのブロックから。

平凡な地形だけれど油断は許されない。

●Bブロック

3個とる(画面下にストックされて表示)と地上からシールドボールが発射され、それを装着して10秒間無敵になれる。どうせ無敵になるんだから、画面上にできるだけ敵がたくさんいるときがベストだ。

地上と空中からの攻撃。ちなみに地上物は高得点だよ。

●Eブロック

3個とると地上から黄色い球状の物体が発射される。それをタイミングよく取って大量ボーナスをものにしよう。つまり、これを取ると画面上の敵が消えて、その数×1000がボーナス得点としてスコアに加算されるわけだ。これもなるべく敵が多い時期をみはか

敵キャラクター表

名称	性質
ノーマス	画面上方の定まった地点から出現し、数機で横1列のフォーメーションを組んで近づき、弾を撃って去っていく。
オ・ルグーノム	自機ウォル・アーグを左右からつつむように画面上方から現れる。左右どちらかへスクロールしながら攻撃すれば楽にかわせる。
タオ	マップ上の海や湖のなかから突然浮上し弾を1発撃ってから水中へ沈む。対地レーザーでタオの隠れ場所を撃てばやっつけられる。
ノッド	先に説明したノーマスとほとんど同じ性質。画面上方から数機の横フォーメーションを組んで現れて弾を撃って退去する。
カイ	とにかくスピードは速い。左右に時計の振り子のように移動しながら近づいてくる。編隊を組んでいるから1点撃ちで攻撃しよう。
クフ	画面斜め上方(左右)から出現する。中央で回転した際弾をバラまく。編隊攻撃するので1点撃ちで狙い落とそう。

らって取るとよい。

●Pブロック

３個とると地上からデュアルパワーボールが発射され、これを装着すると対空砲のパワーがアップ、さらに自機の移動スピードもアップする。

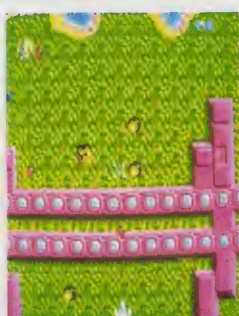
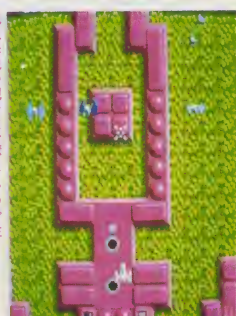
そのほかにLブロックがあるけど、これはいくつ取っても直接スコアには結びつかない。というのも最後のランディングパターン（写真参照）を成功させると、破壊したLブロックの数×着陸時の残りタイムがボーナスとして加算されるからだ。自機が破壊されても、Lブロックは次の自機に引き継がれるので、できるだけ取っていこう。

スコアを伸ばすに欠かせないのがボーナスパネル。空中にフワリ

★プレイヤーの武器

		ラウンド 1	ラウンド 2	ラウンド 3	ラウンド 4	ラウンド 5
空中攻撃	通常	ウォルビームα	ウォルゲッター	ウォルビームα	V-キャノン	E-キャノン
空中攻撃	パワーアップ	ウォルビームβ	ウォルオドン	ウォルビームβ	マックスキャノン	F-キャノン
地上攻撃		ウォルパイラー	ウォルエマック	ミサイル	ミサイル	ウォルパイラー

不気味にそびえる敵の地上基地が見えてきたぞ。

地上基地の砲台は数が多いので注意しよう。

顔のカクレキャラは作者とか……。下方の灰色はすべて砲台だ！

Bが3つでバリア装着!! どんな敵にだって負けないぞ。

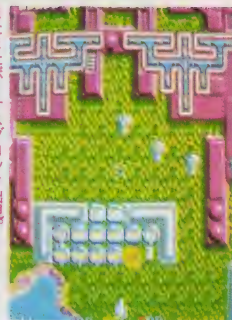
アイトラム
動的な性格はニュートと同じ。自機のレーザー（通常時）は反射板と反射板のすき間へうまく撃ち込めば破壊できる。

ニュート
画面中央上方から出現し、回転しながら停止。３方向へ紫の弾を発射。回転板へ自機のレーザー（通常時）を当てると弾きかえされる。

コム
スピードは遅く比較的かんたんに倒せる。横１列のフォーメーションか単独で攻めてくる。左右の移動のとき回転しながら弾を撃つ。

ストナップ
数種のフォーメーションがある。代表的なパターンは画面左右下側から出現し、中央部で停止した後、自機へ高速で突進してくる。

ライア
自機ウォル・アーグの移動できる画面の上限すれすれに左右から出現。数秒間停止した後上方へ逃げていく。

エバキラン
１つの敵機に数機が重なっていて近づいてくるときにギャラクシアンのように飛び出してくる。片側をまとめて撃つと楽にかわせる。

またまたボーナスブロック出現。「一万」というのがユニークだね。

と浮かぶボーナスパネルは最低10点から最高5万点まで、幅広い得点源になる。そのほかにも自機が1機増えるパネルなどなど、スコアを競うには楽しさいっぱいのアーガスだ。

巨大な敵地上基地には多くの兵器が格納されているのだ。

★各ボーナスの実戦テクニック

「B-WING」や「ザビガ」をプレイした人なら実感でわかるはずだけど、横にスクロールする画面に2画面分の幅があるんだ。おもしろいことにレバーを左へたおしたままにすると、元の画面に戻ってしまう。つまり、左右の地形

地上基地が終わって海岸線が見えてきた。

ついにメカ・アーガス出現！ 中心分のコアへ対空砲をブチ込もう。中央のEマークを取れば敵機×1000点のボーナスとなる。

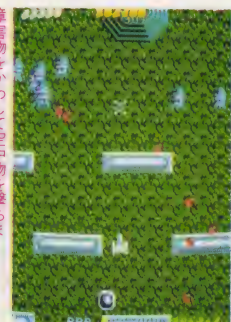
が連続しているんだ。

だから、ボーナスブロックや地上の砲台が見えない部分に隠れていて、みすみす通り過ぎてしまうことがある。これではせっかくのパワーアップもその機会が減って、ゲームの魅力が半減する。できるだけ左右に動いてスクロールさせ、暴れまくろう。

それから、このゲームの特徴の1つに自機の武器が各ラウンドご

パワーアップとバリアで大胆な攻撃を楽しもう。

とに違うシステムに変わっていく。詳しくは別掲の表を参照するとわかりやすい。

次にランディングパターンの基本テクを紹介しよう。ランディングパターンに入ったら上へレバーを押し、スピードメーターがブル

障害物をかわして空中物を撃ちまくるのはかなり難しいぞ。

ーゾーンとイエローゾーンの接点あたりで、レバーを中（ニュートラル）にセットする。これで降下スピードをセーブできる。あとはスピードメーターとにらめっこしながらレバーを上にセットし、ランディングにはいる。この際、スピードメーターはイエローゾーンの中程に保つようにすること。

さて、ランディングもいいけど、

カクレキャラに何発か弾を撃ったら髪が抜けちゃった。

その前にメカ・アーガスとの対決がある。ここでさっきの3個のブロックを有効に使うのだ。つまり、メカ・アーガスとの対決前に、B・P・Eブロックを各2個ずつストックしておく。メカ・アーガスの手前にB・P・Eブロックがセッティングされているから、おのおの1個を取り、各パワーアップを完成させる。メカ・アーガスを守る敵はたくさんいるので、大量のボーナス得点のチャンスだ。

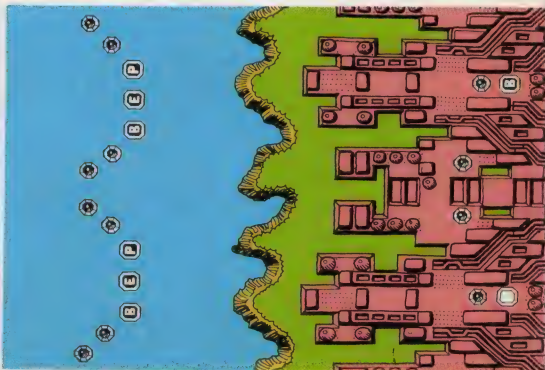
メカ・アーガスのコアはしばらくしないと開閉しない。開閉しはじめたらすかさずBブロックを完成し、無敵の状態でコアへ集中攻撃を加える。運動神経の鈍い人は苦労するかもしれないが、これが

メカ・アーガスを倒しボーナスステージ。うまく操作してランディングを成功させよう。

必勝テクだ。

余裕がでてきたら、メカ・アーガスを攻略するときにスペシャルボーナスをいただいちゃおう。方法はかんたんそのもの、パープルの砲台を全部破壊してからコアを破壊するだけ。スコアもまちまちだが、ビックリ！ 数十万点も夢じゃない。

あと番外編ボーナスがある。これは隠れキャラなんだけど、開発

着陸はなかなか難しいんだ。うまく着陸すればこのとおりの収穫だ。

の人の顔がでて、この顔めがけて数発撃つとハゲになる。

これには笑ったね。だけど意外な高得点ボーナスなんで、狙い撃ちしよう。

以上がおもなボーナスキャラとその攻略テクニックだ。

最後にBGMとグラフィックについて。「スペースハリアー」や「ギャリバン」なみのFM音源システムで透明感あるBGMがゲームに深みを与えている。さらに、グラフィックがユニークなんだ。敵の弾が、ダイヤモンドやルビーのようでじつに綺麗で気持ちいい。

このようにアーガスは、楽しさ満載でキミがくるのを待っている。

着陸に成功すると次のラウンドはパワーアップの状態からスタートできる。

ビデオゲーム ハイテク情報

ビデオゲーム・ラボの売れっ子ライターN・Nクンがいっしょうけんめい集めたハイテクネタをBEEPER諸君にも紹介しよう。

VIDEO GAME LABO

★★★★ ガン・スモークの死なないナイフ投げ

ガン・スモークの2面のボスROYが不死身になるというのは知っている人も多いかもしれない。これは馬をROYの所までもって行き、ROYを倒した後の死体に体当たりするとROYが甦るというもの。しかしじつはこれ256回ダメージを与えると倒すことができる。暇な人はぜひやってみよう！ ちなみに友人のK君はそれをやった後、まだ馬が残っていたのでしつこくもう1度やり、なんと512回ダメージを与えてから倒した。こんなことしてもボーナス得点は上がらないのであしからず。

★★★★ モトスの必殺5万点ボーナス

モトスの各面には、しばしばナビコンが登場するね。なんとこのナビコンは破壊することができるんだ！ これは決まった面の決まった場所のナビコンを、パワーパーツを5個以上装着し、つんつんとつっつくと壊れて5万点獲得できるんだ。モトスは標準設定で5万点EVERYだから、パワーパーツを5個以上装着してイヤな敵を落とした後、ナビコンを壊して1機増やし、弱い敵を数匹残してわざと死のう。そしてパワーパーツを少なく装着して戦えば、パワーパーツの節約になる。

1つの面で3個もナビコンを壊せる面もあるぞ!?

★★★★ 影の伝説はデモ画面で遊べる！

影の伝説には各シーンのデモ画面があるけど、そのうち森のシーンと、屋敷のシーンではレバーとボタンを使って「影」を操ることができるんだ。

けれど、普通のデモでの動きまでは制御できないので、勝手にジャンプしたりしちゃうけど、そこがまたおもしろい。

それらのシーンをクリアしてみよう。何かが起こるぞ……。

★★★★ スペランカーの通り抜ける床

スペランカーで、ある特定の床(なるべく薄いほうがよい)から壁に向かってジャンプすると床を通り抜けることがある。実戦にはあまり役立たないので遊び程度に。

このほか、ゆうれいをチェックポイントまで誘導してから宝を取るとおもしろいよ。

★★★★ 女三四郎の10万点ボーナス

女三四郎の奇数の面で、敵に一度も攻撃を加えられないで最後のボスをやっつけると、10万点のボーナス得点（ただし最後の決め技により点数が異なる）。

★★★★ バギーボーイの得点UP法

バギーボーイでサッカーボールを蹴ると2000点入るけど、じつは岩のなかにサッカーボールがかくれてる場合があるんだ。これは同じ場所なので、一度蹴った岩(?)は覚えておくといいよ。

★★★★ ピンボールアクションで少し点数を得する法！

これはひじょーにセコイ技だけど、あと数十点で1ボール増えなかったキミにはお勧め。

まずデモ画面でボールが打ち出されるのを待つ。打ち出されたらすかさずお金を入れる。それからゲームを始めると約80点ぐらい最初から入っているんだ。

★★★★ ペーパーボーイの10億点獲得法

ペーパーボーイで1面クリアした後、ボーナスステージがあるよね。そのボーナスステージでゴールした後、右側にある緑色の芝生のなかに突っ込もう。なんと、そのまま突き抜けて、10億点入ることがあるよ。

「ハイテク情報」原稿募集！

ビデオゲーム・ラボでは新しくハイテクニックを紹介するコーナーを設けることになりました。みんなの知らないハイテクやおもしろい情報を待ってます。原稿採用者には粗品をさしあげます。
送り先 〒102 東京都千代田区四番町2の1 (株)日本ソフトバンク出版部 BEEP編集室 ビデオゲーム ハイテク情報係。

ビデオゲーム 人気10

集計期間昭和61年1月4日から昭和61年1月31日まで。

ランク	前月ランク	ゲーム名（メーカー名）	内容
1	2	スペースハリアー（セガ）	ムービングシートに加えサウンド・映像も最高。
2	—	メジャーリーグ（セガ）	トラックボールを回す手にぐっと力がこもる。
3	5	ワールドカップ（テクモ）	プレイするほど楽しくなる本格的なサッカー。
4	4	リアル麻雀（アルバ）	今、大人気のマージャンゲームで楽しもう。
5	—	スペランカー（アイレム）	じゃまものをやっつけ地底に眠る宝物を探せ。
6	1	ハング・オン（セガ）	リアルな映像と快いサウンドがうれしいネ。
7	—	アーガス（ジャレコ）	すばやい敵の動きをかわし要塞を破壊せよ。
8	3	ファイナライザー（コナミ）	パワーアップパーツを集めて敵を倒そう。
9	6	ASO（SNK）	パワー・アーマーを使って敵要塞を破壊せよ。
10	—	グラディウス（コナミ）	最強装備で敵を一掃する快感はもう最高。

協力店●ゲームファンタジア渋谷●プレイシティーキャロット巣鴨●テーカン水道橋 ファンシティー●J&B神田●ゲームセンターニュー光●ロサゲームランド

※このランキングは記載の協力店の集計結果を編集室で数値化し、上位10点をランクアップしたものです。

1 スペースハリアー

2 メジャーリーグ

3 ワールドカップ

ラリス／怪僧サブルーチン＆エンタープライズ

●イラストレーション
もとのりゆき／村田健司／団獅子丸／春巻麻紀／倉野尚美

美しき神々の愚かなる欲望。しかし、現実はそれほど甘くなかった。

YATATA WARS

●企画制作
御厨さと美&MICMACプロダクション／キャプテン・アナ
クロ&ソ

秋田県／野太々魚津
マッハ 20
ホーバークラフト
により 水中
マッハ 3.4
ENTERPRIZE
空水両用爆撃機 TP-R181
愛知県／林 晴彦
愛知 研子でーす
なんぞもします
義勇兵にしてくださ～い。
東京都／PNメイデンリード
ソラリス・ストーリー
天翔る恋の行方！
ヤタタ暦257年、ソラリスの地はそれなりに平和だった。しかし、その平和をおびやかす新たなる脅威が…行け！ サバイヴァー、男の愛とロマンを建て前に！
ひかえおろ～！ おそれ多くも大天使長様と新米天使殿の御尊影なるぞ。えぇい頭が高い!!

いやあ神様! この色男! わかりますよ、そのぐらい。このスケコマシ! もう恥も外聞もすてて神様につこうじゃありませんか! というわけなんだな、これが……。女もいれてあげますよっ! 神様大好き! 神様ガンバレ!

P・S このくらいほめるとプレゼントがもらえるのだろうか?

富山県東砺波郡/神様の味方

今から私はソラリスの義勇軍になることを表明いたします。私は今までYATATA・WARSをなんちゅーしょーもないもんだと内容をよく読まずに思っていましたが、一度読んでみるととてもおもしろく、始まってから今までのBEEPを読み返し、買ってないBEEPはバックナンバーを買って読みました。YATATAをおもしろくないと言っている奴はよく内容を読んでないのではないかと思います。そして読んでいるだけではおもしろくないと思い、こうして参加したのです。このほかにも兵器や艦隊戦なども出しましたし、できれば准尉以上にしてはもらえないでしょうか? 少尉ぐらいが一番いいのですが……お願いします。

奈良県大和高田市/コニタン総督部隊

ポッキー高谷こと高谷好則をもう覚えていただけたでしょうか? 突然だが、おれに女はいらない! そう俺は勝負に生きるのだ! といっても艦隊戦でモロに負けてしまった(2月号)が……。ソラリスのみなさん許してちょんまげ。

京都府長岡京市/ポッキー高谷

トラブルは舞い降りた!!

漆黒のヤタ宇宙を巨大な宇宙戦艦がすべるように航行していた。西ヤタタ銀河宙域の警戒システム用レーダー・サテライトを敷設しながら、準警戒体制をとるソラリス軍宇宙艦『サバイヴァー』号である。艦内には、いつものように「治にいて乱を創る」といわれるソラリス軍主要スタッフが各部署でそれぞれの仕事に就いていた。

そのとき、当直レーダー手のニタコのやけっぱちな声がインターコムを使って全艦内に響いた。

「東ヤタタ銀河のほうから、正体不明の巨大な円柱状物体が接近! 推定速度、時速10万キロ……」

すぐそれに反応したキャプテン・アナクロは主要スタッフを中央管制室に集合させた。みんなの目は宇宙のかなたから来たらしい新しい「おもちゃ」に対し、かがやいていた。管制室の奥中央には3次元レーダー・スクリーンがあり、みんなの目はうすいグリーンに光るスクリーン上をゆっくりと進む赤い点に注がれていた。

「ウーサン、こいつについての現在までにわかっているデータをみんなにわかるように右のスクリーンに出してみてくれ!」

「ほい、ほい、アホでもわかるようにね……」ウーサンがコンソールのキーを手慣れた様子で操作すると、メイン・スクリーンの右にあるやや小さいスクリーンにワイヤー・フレームの巨大な円柱が映し出された。右下のすみに主要データが出る。それを見た全員はわが目を疑った。

全長50キロメートル
全幅20キロメートル
重量10兆トン(推定)

「これが自然の物体だと思うか? こんな茶筒のお化けみたいなんが10万キロで宇宙を飛んでるなんて……」スクリーンを見つめたまま、オカダンナはウメいた。

「エイリアンやろか? もし、そうやったら生け捕りにして九惑星映画会社に売ったらもうかる?」サーリは隣にいるマックスに聞く。

「さァ、とにかく調査してみないことにはなんともいえませんね」彼はスクリーンを見つめたままで言った。

アナクロは眉をピクピクと動かしてあらぬところを見ている。状況分析をするときのアナクロの癖だ。

「よし! このままじゃ、ソラリス本星も危険な事態となるし、調査班を編成して本格的にあの巨大茶筒を調べる!」

「マックス、オカダンナ、私の3人は宇宙艇であいつに近づく。できるだけいろんな情報を収集してくる。その間、サーリ、ウーサン、ニタコは外部から可能なかぎり、いろんな解析をしてみてくれ」

あこがれを胸に!!

調査艇『リトル・ファジー』でアナクロたち一行は正体不明の巨大円柱に100キロのところまで近づき、そこからランデブー・コ

ストーリー、ムラティエリ誕生。

村〇健〇は空腹だった。ここ2、3日まともな食い物を喰っていない。「このままでは死んでしまう」などと言っていると本当に死んで天国に来てしまった。そこにはMICMAC軍団、団員募集などという貼紙があった。だが〇田〇司はもちまえの頭脳で軽くこなしてしまった。するとさっそくYATATA・WARSなどという仕事が入ってきた。そこではYATATA名という名前を使わねばならない。そこで村〇〇司はムラティエリとなって今にいたったのである。

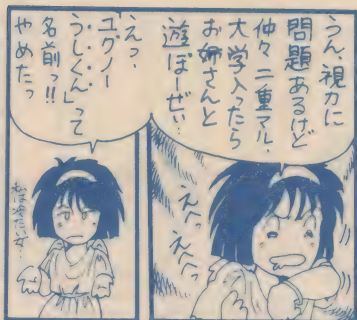
終わり

P・S　丹治徳彦のアホ！　BEEPに載ったということはすばらしいことだぞ！

札幌市中央区／小橋太郎

エンタープライズ側義勇兵志願

氏名　平井　政信
S　42・5・24生まれ
18才　♂
血液型　B型
身長　167・5
体重　58
視力　右　0・6　左　1・5
〈特技〉
百人一首　自転車で45km／h以上だせること　100mを12秒で走れること
〈志願にあたって〉
今のところは艦隊戦参加のみですが、受験が終わった後は兵器開発、プログラム作製、マックスをハコにし、アナクロをサブルーチン様の前にひざまずかせる予定です。つきましては「ユグノー」の称号をおあたえください。

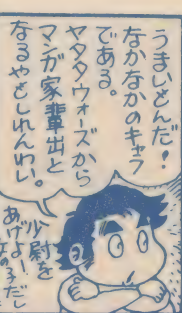
山梨県／うしくん

▼大阪府豊中市　尾野なるみ

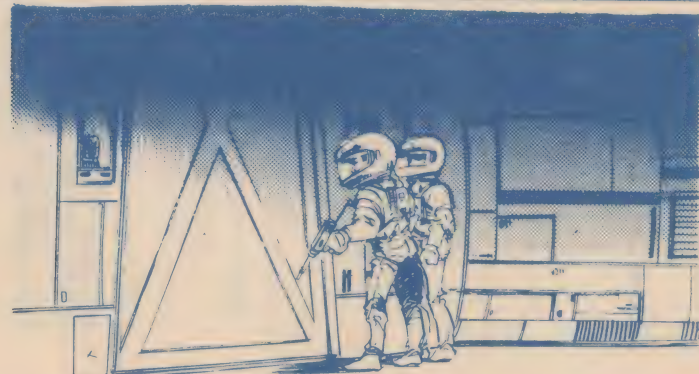
私は、えんたあぷらいずぐんに義勇兵として参化（加！）したいなーと…思ったんですけど、こわいから、かわりにこの女の子、参加させたってください。

名前は私と同じ尾野なるみっ！

性格は私とかわりません。しかし、なにしろ想像の産物。けっても打ってもけがしないし、殺しても死にません。ばらしても次の日には再生します。

階級は…どうでもいいんですけど、軍曹がうれしい。えんぷらのため、がんばるつもり！（といっている）なので、どうか参加させてください。

大阪府豊中市／尾野なるみ

大字家秘伝　ダイジョーブクリーム

これは代々大字家につかえてきたといわれる（昔、大字家は大金持ちでした）江戸城仮面（またの名を江戸の亀）が黄金丸にあたえたもので、これをぬると表面に耐熱性の膜ができてぬったものを守る。人体に影響はなく、体にぬれば宇宙服をきているのと同じほどの耐熱効果がある（しかしヘリウムが固化するようなところではききめはない。唯一の欠点はよごれ

コースをとりながら周囲を調査してみた。よく見ると表面は平らではなく、排出口や様々な機械が全長50キロの胴体一面に配置され、全体として平面に近い曲線を形作っていることがわかった。また、両端、つまり円形部分の中央には出入口らしい直径3メートルほどのハッチがあることも確認された。

マックスはアナクロに言われたとおり『リトル・ファジー』をコントロールして、ハッチの真上につけると静かにドッキングさせた。

「キャプテン、この後どうしますか？」マックスは、各計器を手早く操作しながら聞く。

「とにかく、『サバイヴァー』のウーサンたちと連絡をとって連中の調査結果も聞いてから考えよか。もう何かわかってる頃やろ……」

アナクロは宇宙服の整備をしながらつぶやいた。

「キャプテン、『サバイヴァー』との連絡がとれました。話しますか？」オカダンナが聞いた。

ウーサンたちの報告によると、この大きさからすると重量が異様に軽いこと、内部には生命反応がかすかながらあること、どうやら中心軸が存在するらしいことなどがわかったということだった。

「よし、今、『サバイヴァー』とも協議した結果、内部調査することに決定した。オカダンナはここに残って『サバイヴァー』との連絡を担当する。私は、存在するらしい中心軸の調査、マックスはその周囲の調査にあたる。なにか質問は？」キャプテンはマックスにも宇宙服を手渡し、指示して行く。

「あー、キャプテンばっかりエエ役やって、ずるいと思うなぁ」

オカダンナはナビ・シートでふくれっ面をしてキャプテンをにらんだ。

部外者ちん入

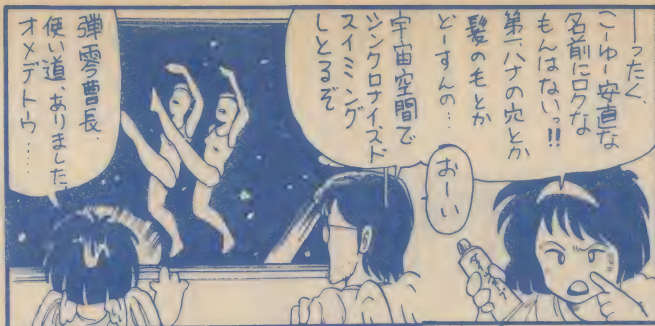
なんとかオカダンナをなだめた2人は、艇外に出てハッチにふれると、驚いたことにそれは音もなく開き始めた。アナクロとマックスはヘルメットごしに無言の会話をする。

（どうします？　中へ進んでもだいじょうぶでしょうか？）

（ここまで来たら、行かなきゃあしゃあないやろ。今のところ、危険はなさそうやしな）

内部は思ったよりずっと大きか

ると効果がなくなることであるが、よごれたら膜をはがしてまたクリームをぬればよいのである)。

群馬県/弾零曹長

いきなりですが、義勇軍と艦隊戦との関係がわからん。艦隊戦への参加者も誌上で面白いことをやると位があがるんですか? 教えてくれよ! あと、ムラティエリはん、ヒゲをそってメガネをはずしてみてくれ。中身は美男子だと思っているから?

P・S 男は「マレッタクレージュ」を訪問しちゃいけないのかー! いいだろー行ったって! きちんと手みやげ持っていくぜ!

酒田のKちゃんとお友だちになりたいなーっと。お願い! おなじ年だから! スポックみたいに下心はないから安心してくれ。

山形県山形市/マルカス

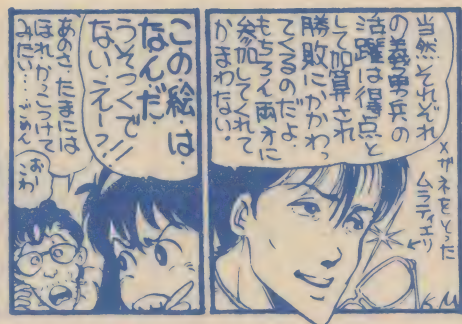
当然それぞれの義勇兵の活躍は得点として加算されて勝敗にかかわってくるのだよ。もちろん両方に参加してくれてかまわない。

メガネをとったムラティエリ

この絵はなんだ。うそっくでない、えーっ!!

あのさ、たまにはほれ、かっこうけてみたい…ごめん

おーこわ

ぼくは岐阜圏飛騨自治区軍事秘密組織「飛騨人(ひだびと)」の1人であります。

岐阜市立加納中義勇団の副団長でもあります。

「飛騨人(ひだびと)」は人情をおもんじ、飛騨自治区を外敵から守り、また好戦的な組織でヤタタウォーズに参戦します。よろしく。東軍側につくのでサブルーチンくん感謝するように。

また義勇軍とはYATATAとは関係なく、ただあいさつがわりにジャンボ鶴田の18番「ジャンピング・ニーパッド」をする、たあいもない軍団です。

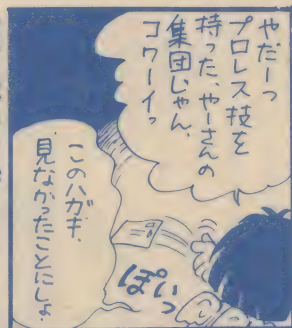
ぼくの案ででた「ジャンピング・ニーパッド」という兵器は相手の背中にひざをぶつけ脊髄を破壊し中枢神経をまひさせ、相手の運動を停止させるという恐ろしい兵器です。ところでぼくの要求するものは最低中佐、15000yama、Pc9801U2です。この要求が無視されるようではYATATA神社は崩壊する。

岐阜県 飛騨人/鷹志IWATA

巨人バンザーイ!

やだーっプロレス技を持った、やーさんの集団じゃん、コワーイっ

このハガキ、見なかったことにしょ。

ぽいっ

そーですよねー! やっぱり巨人がNO1! 神様も巨人ファンですか! さすが神様! えらいっ! あたしはRPGのファンですが、モンスターにドラゴンやトラが出たらたたきつぶすことにしております。巨人は最高だ! 巨人こそ世界を征服するべきなんだ! というわけで、あたしも義勇兵になりたいと思いやす。静岡県人のあたしは東軍西軍どっちに入るんでしょう? また、あたしの階級はなんですか? できれば准尉とか…。

P・S トラ年とかタツ年とかがあって、なんで巨人年がないんですか? バカヤローッ!

静岡県富士市/IRON

静岡は当然東軍です。巨人年というのは優勝した年のことで、阪神年なんて22年に一度しかない。かわいそうに…。

巨人 エライ

ちなみに鯨年やつばめ年なんぞのは昭和に入ってまだ一度ずっしかないのだ!

なにさ、こここんとこ日本一にもなってないくせに

った。はるかかなたまで中心軸はのびていて、そのむこうはかすんでいる。周囲を見回した彼らはさらに驚きに包まれた。この超巨大円柱の内壁は森や林、湖、建築物といった風景が貼りついていたのだ。

この中心軸から見ると、すべてが下という感覚に襲われる。まるで大きなスペース・コロニーの真ん中にいるようなのだ。

「キャプテン!」外に残して来たオカダンナが通信機を使って連絡して来た。

「ここからの調査の結果、この内部には標準大気組成に近い大気が存在します」

「有害物質は?」

「今のところ見つかっていません」

「そうとわかったらこんな暑苦しい宇宙服なんか脱ごうや」アナクロはサッサと足元に宇宙服を脱ぎすてた。

あたりを調べていたマックスが入口から500メートルほどのところにエレベーター・シャフトらしいものを発見した。

「キャプテン! ここに下へ降りるためらしいエレベーターがありますが、どうしますか?」

「なんやロール・プレイングゲームみたいな展開になってきよったな。おもしろい! マックス、降りて調べてきてくれ。私はこの中心軸で別のところを調べみる」

「わかりました。念のために僕の服に発信機を取り付けておきます。ここから追尾していてください。何かあったら信号弾を発射します」

「気をつけてな。信号弾は水平撃ちにしろよ。中心軸に近くなるほど重力は弱くなってくるんだからな……」

「了解――」

絶体絶命

マックスがエレベーターから降りたところは、熱帯のジャングルのようなところだった。そして、そこから見た中心軸はほとんど1本の線のようにしか見えない。

「キャプテン、聞こえますか? ここはジャングルみたいですが、進んでみます。追尾のほうをよろしく」

「了解、もう一方の極に向かってなるべく一直線に進んでくれ」

誰が作ったのだろう? と考えながらマックスは前進していった。

そのとき、アナクロからの緊急通信がとびこんだ。

「マックス! わかったぞ! この物体は宇宙船だ! それも、あの……」

通信はそこで急にとぎれた。

「キャプテン、応答して下さい! どうしたんですか? 何かあったんですか?」マックスは通信機に向かって叫んだ。しかし、通信機からは無情なノイズ音が響くだけで、アナクロの声は聞こえてこない。マックスはしかたなく通信機をしまい、アナクロに言われたとおり反対の極に向かって進み始めた。

1キロほどはうっそうとした熱帯樹林が続いているだけだったが、そこをすぎた頃から周囲の雰囲気が奇妙に変化してきたのだ。

マックスは油断なく腰のホルス

▲千葉県　LOAD＝RUN

応援ありがとうございます。地砂です。えーん！ 奥田君もひどい！ でもポイントいただきましたので、熊本のみかん艦なんかに負けないように船を作るもんね。

やっぱり探査艦でいきたいです。微生物ミサイルなんか撃ったりして……地砂はがんばります！

P・S 中尉への昇進ありがとうございます。義勇兵としていっそう努力いたします。

東京都目黒区／地砂

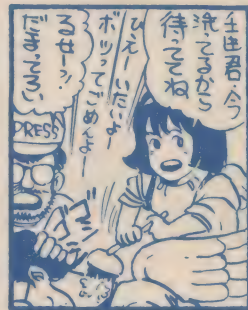
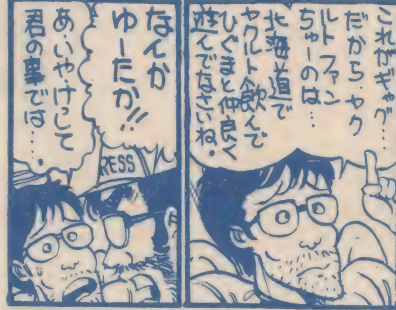
俺は巨人が嫌いや！

私は壬生です。PS傭兵商会を設立した者です。私はいいたい。てめーら、うちがかいたバラエティ+Eガン+兵隊5名（内2名女性なり）他もろもろの兵器の類をボツるたァ、えー度胸しとるやないけ。えーい、こないなったらもっとリキいれてかいたろやないか。首洗ってまってろや！

横浜市戸塚区／壬生町蔵

2月号でムラテイエリ大天使長が巨人ファンだということを知って、私は椅子から落ちて天井をつきやぶって地下にもぐってしまった。そこで「なぜだ！ どーしてだ！」と、ぶつぶつ言いながら上がってきてあちこちをうろついた。私はヤクルトファンだ！

P・S ギャグを一発！ 実はなー、これは実話なんだよ。

北海道稚内市／電気の世界

こんにちわーっ、船西研（うっ、誌面に1回もでてこん名前）の佐久間准尉です。女の子描けば、位が上がるんですかあ？ 服着てないほうがいいんですかあ？ ならばぼーくもっ（でも下手）。あともう

ターから愛用の3・5インチS&Wマグナムを抜き、あたりに注意をはらった。

突然、左の繁みの中から人間型のものが飛びかかって来た。手とおぼしきところには、するどい刃を持ったナイフが握られている。

マックスはとっさに伏せながら敵の肩をねらって撃った。弾丸は狙いたがわず肩を撃ち抜き、敵は彼のそばに倒れた。

襲ってきた人型をした敵はアンドロイドで、野戦用の迷彩服に身を包んでいた。

「これはいったいどういうことなんだ？」

マックスはアンドロイドを調べながら、その奇妙な造りに首をかしげた。運動機能だけは異常なほど高めてあるが、発声機能や頭髪といった、人間らしく見せる器官はまったくそなえてないのだ。

ゆっくりと身をおこしながら再び周りを見回した。すると、前方500メートルほどのところに宮殿にも似た大きな屋敷が建っているのが見えた。マックスは本能にも似た感覚で、あそこまで行けばこの不可解な事柄についての答えがあると思った。

一歩、また一歩、と細心の注意をはらないがら彼は前進を開始したが、数メートル進まぬうちに再び攻撃が始まった。ある時は鋼鉄製の槍がすぐそばの木にささり、またある時はマシンガンの掃射が彼の足下をなぎはらった。もちろんマックスはすぐさま応戦したが、

1人義勇兵として女たちがまいります。知る人ぞ知るモノポール・ボム（仮称）を引っ下げて…。

じゃ、これで。今後とも船西研をよろしくお願いします。

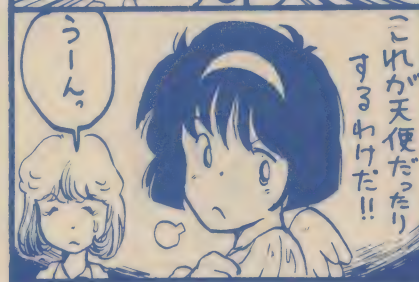
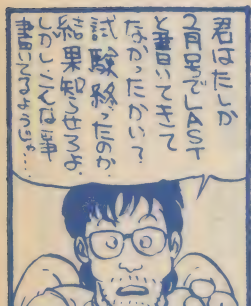
千葉県印旛郡／佐久間隆広

私はただ今某少〇〇ン〇ーの新人賞に投稿しようといっしょうけんめいです。

しかし、すでに大賞をとったつもりで100万円の使い道を考えているところがマヌケです。

東京都中野区／浦尾武利

ナカジオ皇帝がいつまでも成仏しないので、ヤタタシステムに異変が生じ、ついにバッドゾーン、KINKY地方が発生してしまった。その名のとおり、時空・思考その他諸々のものがすべてねじれてしまっている恐ろしい空間である。無論ソラリスも含まれている。以前、同一紙面上に展開された多元宇宙の空間とがいり乱れてしまい、Dr.スミスが発生してしまった。これによってソラリスの有利な展開は減少し、レインボー戦隊ロビンソンが活躍するかな？

東京都小平市／小山田正人

▲一発変身ブルマー▼

☆効果：誰でもカワイイ女子高生になれる。

イヒヒヒッ！　使えるぜ。

私は別に義勇兵になど参加したくはない。いつポシャってしまうかわからない企画に付きあうほど、私は暇じゃないが、先日、こんな物を発明したので、欲しけりゃ取りにおいで。

元海上自衛隊員　酒井哲也

何の手応えも感じられなかった。

いつのまにか屋敷は数十メートルの距離にまで近づいている。よくもここまで来られたものだとマックスはいまさらのように思った。

その油断がマズかった。背後から何ものかが襲いかかってきた。片腕でマックスの首をギリギリとしめつけ、もう一方の手には細身のナイフが握られている。今にもその刃先は彼の喉元に振りおろされようとしていた。

マックスは夢中でその手首を握ると思いっきりその手をねじあげて行く。相手もかなり手強く、一度は引き離したナイフが再びジリジリと喉に向かって近づく。ナイフの刃が頬を傷つけた。なま暖かい血が頬を流れて行く。力を振りしぼってナイフを持った手を引き上げ、ねじった。相手は耐えきれずに、もんどりうって倒れた。

しかし敵もすぐさま反撃に移ってくる。マックスは応戦体制をとり、間合いをとりながら次の攻撃に備えた。今度の敵はどうやら人間らしい。荒い息遣いと目の動きがそれを物語っている。

次の瞬間、敵はナイフを腰だめにして突進して来た。マックスは横っとびに飛びのいて敵の足に自分の足をからめた。敵はそのはずみにドッと倒れ、自分のナイフで自分の右肩をつらぬいてしまった。

苦しみにのたうちまわる敵を横目に、彼は肩で大きな息をしながら両手をついて疲れを癒すことに努めた。もう、彼は自分の中に闘争心が消えかけているのを敏感に感じていた。

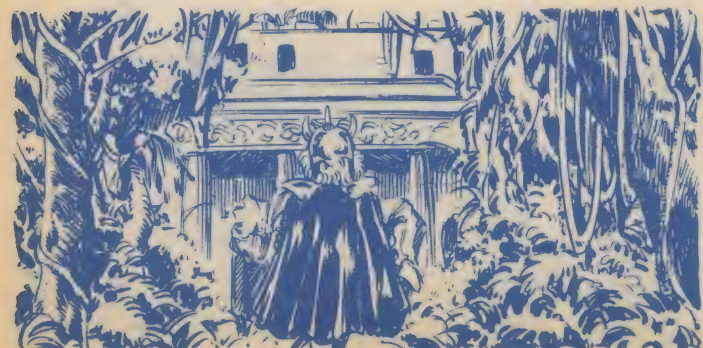
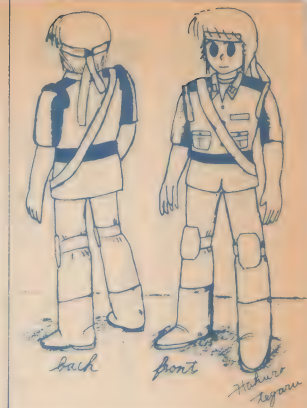
夜を2人で

「よくここまで来れたわね、マックス。さすがに私のみこんだだけのことはある。誉めてあげる」

耳なれない女の声がマックスの上から聞こえた。

彼の目の前には、いつ来たのかスラリとのびた美しい女の足があった。重い頭をむりやり上げると、金色のよろいに身をかためた少女が笑顔で彼を見つめていた。

「……君は、マイティーナじゃないか。どうしてここに。いったいこれはどういうことなんだ！」

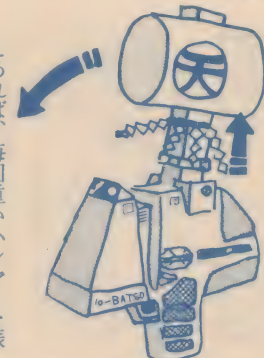
マックスにとって、これは想像を絶する展開だった。ついこの間、サイタマのナイト・クラブ『知美亜』で見かけたはずのマイティー

アオモリ圏用軍服

この軍服はアオモリ圏の兵士すべて(T、S、Bもふくむ)に着用されるもので、階級などは襟章や肩章で表される。どちらかというと夏向きの服なのだが、なぜかこの寒ーい寒ーいアオモリでも、1年通して使用されている。どーしてもたえられない者にはコートが支給される。

さて、この軍服はわずかではあるが防弾性、耐熱性があり(ダーティペアの強化ポリマーみたい)突然の敵の襲来にも応戦できるようになっている。なお、T、S、B以外の兵士にはハチマキとタスキはない。ハチマキの色はbeatのを見て。えーっと、おれはこんなことしてていいのかな? あと2週間くらいでモギテスト、1週間後には英検じゃーっ。落ちるだろうな、これじゃ。オー、ヤタタの神よ!

青森市/テガルの白狼

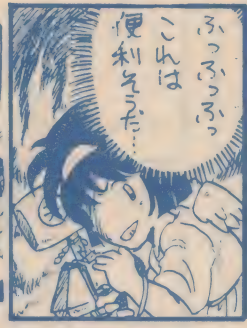
えーっアオモリってコート無しでも生きてられるの、知らなかった!!でもかあいい服ねーっ♡
40才くらいのおじさんもそれ着るの?

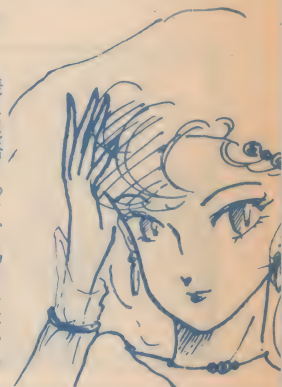
品名・10-BATSU-GUN
重量・1・3kg
射程・5m

自動照準追尾

注・罪のない者及び未成年者への使用を禁ず。※ピンポン玉大のたんこぶをつくれます。

偉大なるムラティエリ様、どうぞこれをお使いください。これさえあれば、毎回重いハンマーを振りまわさなくてもすみます。5m以内にいる、ぶったたき相手をセットし、あとはおもむろに引き金を引くだけでハンマーが相手の頭に炸裂します。これをさしあげますので、神様軍団の付人にしてください。おねがいします。

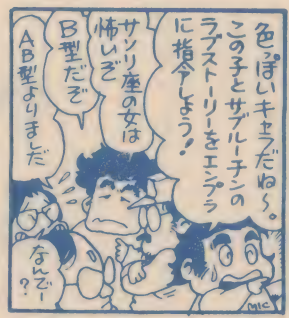
P・S この機械は、イバラキ圏人の極度なまでのヒマと、ウサばらしに人をたたきたいというしようもない所から発明されている。

茨城県新治郡/橋本直明

▲茨城県 橋本直明

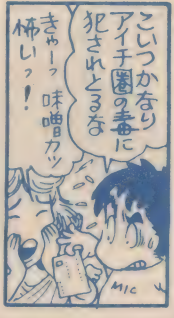
私は歌うたいなんだけれど、それだけじゃないわよ。名前はリンディス・リン。B型、サソリ座。エンタープライズのサブルーチン様に連絡とって、協力したいんだけれど、とりあえずどこかの店で歌っているわね。連絡まっているわ。近いうちに艦隊戦にも参加するつ・も・り☆ まっててネ。

TOサブルーチン様

FROM

20才のリンディスより

愛をこめて…Bye

YATATA WARSは、はっきりいって、とってもおもしろい。といってほしかったら、オレをのせろ。そして、士官にしろ。わかったな。さもないと「青山」の「味噌カツ大盛」(800円)をおごってやるぞ!

三重県/米倉 誠

こいつかなりアイチ圏の毒に犯されとるな
きゃーっ 味噌カツ怖いっ!

さぶるーちんさんあたくすをエンプラ軍に入れてくんろ。上野の国太政大臣に任命して。階級は准尉でいいや。上野に昔の封建制度

ナ姫が今、ここにいるのはどういうことなんだ? 俺を助けにきたとでもいうのか。彼は薄れ行く意識の中で必死に考えていた。

「しっかりして。今、手当してあげるから」マイティーナはマックスに肩をかすと、いともかんたんに彼を抱きおこした。そのまま屋敷へ向かって何事もなかったように歩いて行く。

マックスを抱きながら屋敷の中に入った彼女は手近のソファに彼を寝かせると誰かの名前を呼んだ。それに答えて奥から箱を持った男が小走りに走って来る。

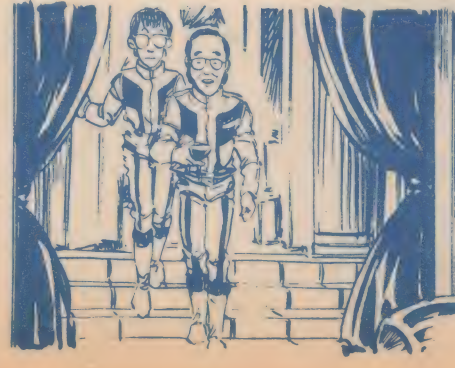
「ケガ人だ。すぐに手当てを」マイティーナは彼の頬を乱暴に上に向けると消毒液をふきかけた。

「どういうことなんです? これは……僕にもわかるようにご説明願えませんか?」マックスはすぐに起き上がって聞いた。

「すまない。もとはといえば私が悪いのよ。じつは……」

恋のアリ地獄

『知美亜』の事件以来、マイティーナはソラリス軍の中にいたマックスに一目惚れしてしまった。とにかく、神様たちにかくまわれたタチアナに会って当分おとなしくしているようにと伝え、次にどうやればソラリス軍が自分に注目してくれるかについて考えた。

そして出た答えというのが、父ナカジオ皇帝が自分にくれたこの家をそのままソラリス宙域に向けて発進させるということだったというわけだ。

もともと元気のいいマイティーナに、ナカジオ皇帝が買ってやったスペース・コロニーであり、家らしい。

「それにしてもキャプテン・アナクロやオカダンナはどうしたというんだ? まさか……」

「まさか、どうしたんだ?」と言いながら、片手にワイングラスを持ったアナクロが奥からオカダン

義勇軍兵士階級章セット

中佐	曹長	二等兵
大佐	准尉	一等兵
小将	小尉	上等兵
中将	中尉	兵長
大将	大尉	伍長
	小佐	軍曹

◎制式採用★両軍共通!

▲東京都 SIR AKIRA 1 ZAB!

を復活させ、富国強兵を計りたい。現在対空砲・対空ミサイル・対地ミサイルの増設を行っている。しかし、かんじんかなめの兵士がいない。ぜひとも増員たのむ。

群馬県高崎市／赤い虫々

封建制度だの富国強兵だの群馬は今何時代なんだよ他の所は昭和になっとるぞ!!

前略神様、天使長ムラティエリ、おみゃーいまだに巨人が強いなんてこと、言っとってはあかんなも。今のセ・リーグはどこが勝ってもおかしくないぐらいになっとるんだで、いまだに過去の栄光が忘れられんとはかわいそーなことだなも。

P・S 御厨さん「惑星ギャラガ」の第2部って出たんですか? 名古屋じゃとんと見かけませんが。名古屋は本の入るのが遅いからですか? 出たら題名教えて下さい。

愛知県名古屋市／アンドリアンルビンスキー

2月号にのった佐久間修! 私たち、アイチ圏人にとって、YATATAはにくむべきものなのに、なぜエンプラ側へつかねばならんのだ?

YATATAをつぶすためには涙をのんでソラリス側につき、弱小なエンプラをたおせば、YATATAは簡単におわってしまい、すきを見てソラリスもつぶせば、私たち、アイチ圏人の天下ではないか?

…というわけで、私はアイチ圏のため、ソラリスの義勇兵に参加させてもらう。

P・S できたら軍曹or曹長がよい!

愛知県蒲郡市／Monrii

ほらっ! 全国の戦士諸君、これがアイチ圏人の性格なんだよーっ!

こら! 津がアイチ圏の支配下にあるのだったら、この「鈴鹿」はどうなる! もうアイチ圏の支配下ではないか!

三重県鈴鹿市／米倉 誠

ヤタタウォーズは面白いが、愛知県をバカにするのならやめろ。ソラリス軍に入りたい!

愛知県／太佐藤剛佐ェ門

アイチをバカにしとるわけではない 単に差別しとるだけなのじゃあ!

ナを後ろに、いたずらっぽく笑いながら出て来た。

「いやぁ、突然のことやったから何がどうしたんだか、どうも原因はおまえにあるらしいな。ホンマに女泣かせな奴やで。あの通信の途中でマイティーナ姫に通信機を握りつぶされたときはどうなるかと思ったぞ」

「悪かった。あやまる。そのかわりといっては何だが、この家を義勇軍の新兵の訓練場として開放しよう。そのかわりマックスに何とかここにいてもらえないかな」

マイティーナにはめずらしく照れながら交換条件を持ち出した。

「ウーム、ずいぶん大胆な話やけど、うちとしても急増した義勇軍の訓練機関に困っていることはたしかやし……どうや、マックス、しばらく教官として、ここで士官候補生を育ててみる気はあらへんか?」アナクロは、さぐるようにマックスの顔を見た。

「キャプテンが、そうおっしゃるならやってみましょう」マックスは考えながら答えた。

「うおーい! やったぜ!」マイティーナはマックスの周りをまわりながら、おどり上がって喜んでいる。

「それよりもな、マイティーナ姫さんには先にやってもらわないかんことがある。こいつのスピードをゆるめて、衝突という事態だけは避けてほしいんやけどな」

アナクロは、やれやれといった顔で、喜ぶマイティーナにむかって注文をつけた。

「ああ、もちろん我々が宇宙艇でこの船から離脱してからやないと『リトル・ファジー』がコナゴナになってしまうからね……」

いい日旅立ち

かくして、この未曾有の大事件も落着し、マックスは当分の間は教官として第一線を離れることになった。

前略、御厨様　もしやあなたはン年前、某学習雑誌「小学○年生」にイラストを描いていらっしゃった方では？（ウーン、年がバレるな）そうだとしたら、いいえ、そうに違いありません！　なんてことかしら！　こんな所で再会できるなんて…（涙する）。

というわけで、85年9月号からずーっと読んでいます。だから義勇兵にしてください！（そのへんのガキとはわけが違うゼ！　私は20歳だァー！）

P・S　今回のYATAはビ○ール本みたい…

大阪市／去年までは少女A

だはは っ!。ばあれたかあ いかにとワシは 幻星魔人！
私と当時は小学生 読んでたゾーの まきちゃん

義勇兵に参加します。ところで津市がアイチ圏の支配下にあるというのはけしからん！　だいたい山岡豊ひとりで津市の品位を落としとる。もうちょっとわきまえろ！

P・S　山岡君あまり気にしないように。

三重県津市／ジル

義勇兵に参加したい！　したい！　したい！　僕は前にも葉書を出しましたが「今回おしくも採用にならなかったみなさま」にのっただけだ。巨人ファンの僕は、東軍について、エンタープライズに勝利をもたらすのだ。

ところで横須賀市の藤村君、君の書いてきた絵は週刊少年ジャ○プの「きまぐれオレン○ロー○」のまどかじゃないか！（85年の49号にのってる）他のマンガのキャラ？　をスパイですとかいって義勇軍に入れるとは、ふとどきだ！　軍曹から降格だ！　とはいいすぎかな。

P・S　さと美さんステキー！　大天使長様、眼鏡とると、美男子でしょ！

神奈川県／佐藤慎也

いつも思うのだが、宮城県のルイジ・ファルコンさんの手紙は長すぎる！

書くことをわかりやすく省略するべきだとおもう。そのために義勇兵になれない人がいるのだから。

うーん、自分がかっこいい。

それから、山形のKさん、私も同じ山形の14才です。

それから、ヤタタを見たとき、さと美様とムラティエリ様をジェームス・ディーンとアラン・ドロンと間違えてしまった。

山形県東根市／横尾知明

まーっ山形って、女のコ少いのかな。
私でよければ一緒にあそぼっ!!
横尾ーっ やめた方がいいぞーっ
えーい、アランドロンとジェームスディーンはたまっとれ!!

YATAのスタッフのみなさん、はじめ…いや2度目だから2度目まして！（なんちゅうあいさつ…）えーと、私、不安なんです。お姫様が片方に4人あつまっちゃったら、つまりはYATATAは終わっちゃうのでしょう？？　わたし、いやです！　それじゃこの調子だともうすぐ終わっちゃうじゃないですか！　こんなにYATAが好きなのに…。どーか対策考えて、えーえんに続くようにしてください。ではごきげんよう。

山形県酒田市／K

▼東京都／圭季

ケーキちゃんなかなかの面白いタッチである。17歳である。では中尉を…
乱発するな！

ルイジ・ファルコン少尉の大失敗。「BEEP」2月号に活字になってから気がつきました。厨房のコンピュータの話で「その重量は多分1メガトン…」とやってしまったのですが、考えてみると、「積み荷を大サジ1ギガ捨てても…」ですので、1ギガ＝10億で、大さじ1杯を10gとして計算すると1万tになってしまうのです。まったくドジをしでかして、あ！　まずい、艦隊戦の自分の戦艦の名前忘れた！　ところで心配が1つ。艦隊戦で同士討ちなんて事態は起きないでしょうね。最後にソラリスの航路不明って山岡豊のことですか？　だとしたら、おい、軍曹！　戦艦にアニメキャラクターの名前つけるなよな！

P・S　マイティーナ姫と弁天をいっしょにするな！　ソラリスのバチ当たりが！　それにオモシカ姫の手紙？　いったいどのくらい大きいと思ってるんだ？

宮城県仙台市／ルイジ・ファルコン

オモシカの手紙は巨大な隕石の表面に書いてあって、50km離れた所から読むんじゃ文句あるか!!
ファルコン、これで許してくれ。ま、君も自らのミスを認めた事だし、中尉に昇進させてあげる。
みなさん私も元気です

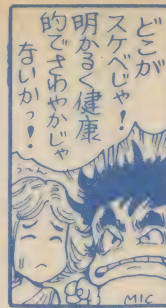
私はあえてソラリス軍の義勇兵に志願する！　私が入れば……ふっ、艦隊戦などはおれがいれば全滅さっ。中尉ぐらいにはしてくれよな！　たのんだぜ！

それと十二使徒ユダ！　おれはレイ。きさまを倒す！　艦隊戦で会おう。ハッハッハッ

鹿児島県／風の谷のレイ！

階級のことは君がユダを倒してから考えてあげよう。負けたら知らんもんね
となぜか美化！

このごろYATATA・WARSがスケベになっている。でもぼくは、あの、CAFEどなんとかっていうのを毎月楽しくよんでいる。YATATA・WARSをずーっと続けてほしい。(アイチの人たち、ゴメン)

青森県青森市／長谷川英貴

義勇兵になりたい。しかし駆逐艦ってなんですか。義勇軍とアイチ圏人ってなんですか。エンタープライズとソラリス軍はどうちがうんですか。

少尉にして下さい。

天使長はアホですか。

新潟県五泉市／「ウフッ」

アイチ圏人にも言いたいことがあります。それはまともにYATATAの戦いに参加したい。なぜアイチ圏人はこうも差別されるのだろうか。僕はここになぜかアイチ圏を裏切ることを宣言する。そして私はソラリスに入り、神様のお肩をおもみし、ソラリスと神様軍団の仲を良くし、ソラリスを勝利へと導くのだ。ソラリスバンザーイ！

愛知県春日井市／内野　一

罵倒砲の作者です。新しいのができました。いかなる兵器をもってしてでも大丈夫。新兵器「平気」…うっスランプじゃ。こらいかんマジで副業を考えにゃ、というわけで、ソラリス軍の酒保でもやろうかと思いますが、いかがなもんでしょうか。「うどん」、「汁粉」「乾パン」等豊富な品揃え、なお、「突撃一番」品切れです、てか。

ところで義勇兵の管理はちゃんとしてるんでしょーか？　他人事ながら心配になります。データベースに打ち込むんなら早いうちがいいと思うが。それにしても最近女性がふえてきましたね。MIC氏が誌面に出るようになってから急に…というのは単なる偶然のなせるワザだと思うようにしておこうと考える今日この頃。

おっと酒保に出前の注文だ！

何ィ！　外部から？　誰だろそんなバカは！　エッ天使長様？　御注文は？　「従軍看護婦10名」……

「従軍看護夫」でも出張させたろうか。

P・S　ペンネームはP・A・O．で、P．A．D．ではありません。さて、何の略でしょう。

大阪府泉佐野市／P．A．O．

ヤタタの神さま！　2月号で「セーラー服」とさわいでいましたが…あれは夏・暑く、冬・寒いんですよ！　はたで見るより、ずーっと大変なんだから…。

ロリコンは30才以上のおじさまがたが、10才ぐらいのいたいけな女の子に恋心をいだく人のことなのさね。みなさん…30才以上なのかな？

ところで、御厨さんの読みは「みくりや」なんですか？　ずーっと「おみ」って読んでいた、阿呆な私であります。

2月号の女の子兵士

東・5人（私も入る）

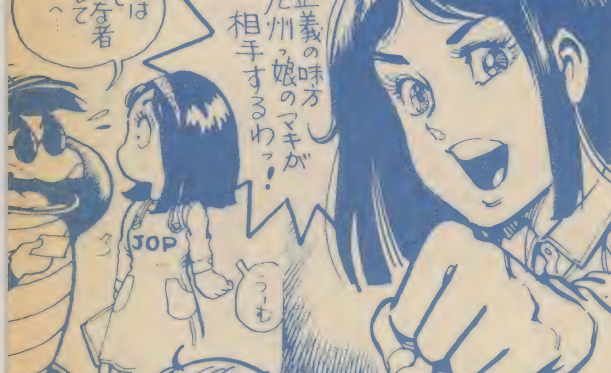
西・1人

読者戦の地砂さん、ギャオさんも入れてます。やったね東軍！

おしまいになってしまいましたが、読者戦のエンプラ勝利おめでとー　次も勝つぜっ！

神奈川県／佐々木揺湖

カフェドインターステラーズのみなさんへ

つまり、神様とかその他大勢の人は、女の義勇兵がほしいんでしょう？　やってあげましょう、私が！　クラスの女どもをこの「YATATA」の悪の道へひきずりこんであげようではないですか！

何といっても15才！　若さですよ。

というわけでまた来月…。

富山県／神様の味方

YATATA名物 読者艦隊戦

ユダギャオ兄妹強し!!
ソラリス軍に明日はあるのか!?

応募総数200通

いやぁーあいかわらず寒い日が続くねー。大天使長のとこなんていまだに大雪で、陸の孤島になってるそうだ。なに? もう3月で寒さも緩んでるって? はっはっはぁ…こっちはまだ2月の上旬なんだよ。寒いったら、ありゃしない。

さて、それはさておき艦隊戦も3回目を迎えてやたらと盛り上がってきて、今回の応募総数は200通にもなってしまった。今回の戦闘宙域は3つだから、参加できるのは両軍合わせて30名、競争率は6・7倍にもなってしまった。

そんなわけで今回は、航路図は掲載できない。掲載したところで読めるようなもんじゃないんでね。

30艦隊もの参加があると、開戦直後の各宙域は阿鼻叫喚の地獄絵そのものになってしまう。なにしろ被弾数がいつもの倍近くあるので、1日目で沈んでしまう艦がとても多かった。各宙域の結果については、参加者リストを見てくれ。

それでは、各宙域の様子をかいつまんで説明しよう。

S0-0宙域

ここはとくに両軍の消耗が激しかった。なにしろ両軍とも2隻しか残らなかったんだから……。ちなみに判定は、引き分け。まあこれだけぐちゃぐちゃになったら、片方だけに1隻残っても引き分けだわな。

S0-1宙域

こっちはエンプラの辛勝。ソラリスを全滅させることはできなかったものの、「よくもこんだけ生き残れたもんだ」というわけで、なんとか勝ちました。

S1-0宙域

さてお楽しみ、この宙域は第1回の参加者が7名も参加している。とくにポッキー高谷は、第1回で、ユダ&ギャオ艦隊の前にもろくもやぶれさり、そのかたきをとるべく、なんと「リベンジ・ブラザース・フォーメーション」をひっさげて帰ってきた。対するユダ&ギャオ艦隊は新たに「サンドイッチ・フォーメーション」という新戦法で参加。

結果は見てのとおり、またしてもポッキーの惨敗に終わってしまった。その他一方的にライバル宣言をされたルイジファルコンと宣言したスコーピオンの戦いは、一応スコーピオンの勝ち。

この宙域の判定は、引き分け。

エンプラ軍

参加者名	参加宙域	戦艦	巡洋艦	駆逐艦	ポイント
ギャオ原人（北海道）	S1-0	○	○○○○		10
十二使徒ユダ（北海道）	S1-0	○	○○○○		8
地砂（東京都）	S1-0	×		××	14
ルイジファルコン（宮城県）	S1-0	×		××	14
トロピカル小林（東京都）	S1-0	×	×	×	18
ぶのよきうとさ（宮城県）	S0-0	×	×	×	18
Mr.ブルドッグ（富山県）	S0-0	○	×	×	14
CRUSHER−STM（長野県）	S0-0	×	×	×	20
藤城　行雄（神奈川県）	S0-0	×	×	×	18
田舎行進軍（福島県）	S0-0	○	×	×	12
玉川　恭崇（栃木県）	S0-1	○	×	×	14
宇宙の騎士mk II（茨城県）	S0-1	○	×	×	14
三年三組弾零曹長（群馬県）	S0-1	○	○	○	8
MOC UP（秋田県）	S0-1	○	×	×	12
花岡　晃由（北海道）	S0-1	○	○	○	8

エンプラのいちゃやもん

マックスがマイティーナ龍宮のジャングルを踏み分けて進んでいたころ、ほんの100メートルも離れていない藪の中に2人のあやしい人影があった。

エンタープライズ軍をエスケープしてきた、少年忍者の黄金丸と陰険サイボーグのチャイ＝ムルギーであった。

「おい黄金丸、マイティーナ姫の家、どこにあると言うのか?」

「故ナカジオ皇帝がスペースコロニーをマイティーナ姫に贈った話を覚えていないけ? 皇室アルバムや宙間明星なんかで騒いでたべ」

「おー、するとこれがあの龍宮!」

「先月は住所と電話番号さ聞き忘れただが、こげなもんが堂々かっ飛んでたら、その必要はなかんべ」

「確かにこの茶筒、姫見失ったカールイーサから、さほど遠くない星系で発見された、真っ直ぐソラリス宙域向かっている」

「そうだべ。あの姫は何か企んでるふしがあるだ。エンプラとソラリスを行ったり来たりしちょるだ」

「で、黄金丸、おまえ姫に会ってどうする気だ?」

「もちろんデートするだ!」

「デートだ?」チャイは黄金丸をやぶにらみした。じつはチャイもマイティーナ姫に気があるのだ。チャイは改造人間ゆえのネクラから、婦女子が苦手である。だが、マイティーナ姫だけは違った。同じ怪力ということから同類だと思い込み、親近感を抱いてしまったのだ。

* * *

「わっ、チャイ、あ、あのあんちゃんは!」黄金丸が藪から出ているチャイの頭を押し下げた。

「ややや、向こうを行くのはまさしくソラリスのマックス!」

マックスのあんちゃんは群がる戦闘員を、ばったばったとなぎ倒しながら進軍している。

「あいつも夜這いに来たに違いなかんべ。敵ながらあっぱれ」

黄金丸が感心する。

「それじゃまるで俺たちも夜這いに来たみたいじゃないか!」と純情チャイは怒る。

「違うんけ?」

「よ、よ、夜這い! 姫に夜這いだと! この不届き者!」

「うむ、マックスのは夜這いじゃないかも知れんだな。ここはソラリス宙域に向かってるだ。姫のほうから、マックスにちょっかいを出したんだべか?」

「そ、そんなバカな! 姫とマックス、先々月に一瞬会っただけだぞ」チャイは顔を紫色にして力説する。

それにしてもギャオ原人艦隊と十二使徒ユダ艦隊は強いね、これだけ荒れた戦闘で1隻も沈まなかったんだからたいしたものだ。もちろんこれにはちゃんと理由がある。彼等の戦法が非常によいからだ。どんな戦法か教えろって? ダメダメ、そういうのは自分であみだすもんだ。ちなみにポッキー、君の戦法はある点では正しい。しかし、致命的な欠点があるということを教えといてあげよう。

あとは、地砂ちゃん。かわいそーにぃ、またまた全滅の憂き目にあってしまって…。地砂ちゃんの艦隊は、じつは学術調査艦なんだが(1回目もそうだった)艦の性能は変わらない、もしかすると気合の差でやられるのかな?

今月の辞令

今月の辞令を発表しよう。

エンプラ軍

大尉

ルイジファルコン

ギャオ原人

中尉

十二使徒ユダ

ソラリス軍

中尉

スコーピオン

他の准尉以下の者は1階級昇進。

なお、今回ヤタウォーズに初めて参加する者は、二等兵とする。

参加者リスト

質問の多かった参加者リストの見方だけど、とくに○×の意味について説明しておこう。

まず、各艦の項にマークされている○と×の合計数だけ、その艦隊の艦がある。そして○の数だけ生き残って、×の数だけ沈んだことになるわけだ。そして同じクラスの艦を複数参加させた艦隊は、そのなかのどれでも沈んだことにしていい。

(例) スコーピオンは戦艦「フェアリー」、巡洋艦「銀色ドレス」「アサッシン」の計3隻で参加した。リストを見ると、戦艦に「×」、巡洋艦に「○×」となっている。

これは参加した戦艦1隻が沈み、巡洋艦2隻のうち1隻が沈んだということだ。当然沈んだ戦艦は「フェアリー」だが、巡洋艦はどちらを沈んだことにしてもいい。

たとえば「アサッシン」が沈んだことにすれば、次回からは「フェアリー」と巡洋艦「銀色ドレス」、プラス新造艦で参加するわけだ。

それから今のところ戦艦はS級のことだ。なぜかというと…まだM級で参加できる人がいないからだったりする。

メッセージフロムウォリアーズ

エンタープライズ首脳部のみなみな様、いやあ、2月号とってもよかったですねえ。やっぱり参加者の「ノリ」がちがいますねえ。2月号を見て(読んで)よし、おらも参加するだあ、と決心してペンをとったしだいです。東日本の同志よ、いますぐペンを取れ、ソラリスを倒すのだ! みんなの協力こそ最大の武器なのだ!

北海道　エイリアンの卵

義勇兵に入れてください。第1回必殺怒濤読者艦隊戦では、ソラリスの戦力不足で大敗しましたが、ぼくが入ればエンプラなんかギッタギタのうにょうにょにしてあげますよ。

かんらかんら。

うにょー

福岡県　横山秀行

ソラリス軍

参加者名	参加宙域	戦艦	巡洋艦	駆逐艦	ポイント
ホッキー高谷(京都府)	S1-0	×	×	○○×× ××××	24
スコーピオン(和歌山県)	S1-0	×	○×		20
西脇　昌信(愛知圏)	S1-0		×××××		20
宮崎　憲祐(大阪府)	S1-0	○	×	×	16
リザードマン(大阪府)	S1-0	○	×	×	14
ブルーナイト(福岡県)	S0-0	○	×	×	16
永井　基博(愛知圏)	S0-0	×	×	×	20
K(大阪府)	S0-0	×	×	×	18
のっとり野郎(大阪府)	S0-0	×	×	×	20
ひぃー(兵庫県)	S0-0	○	×	×	16
浅川　奈月(奈良県)	S0-1	×	×	×	20
Loo(広島県)	S0-1	○	×	×	18
坂本　敦(山口県)	S0-1	×	×	×	18
アールスリー(徳島県)	S0-1	○	×	×	16
岡本　幸司(島根県)	S0-1	×	○	×	18

「一目惚れってことはなかんべかな?」もはや黄金丸はチャイをからかっている。

「あほ言え! 惚れた相手に戦闘しかける女がどこにいるか! あれを見てみろ!」

藪の向こうでは、マックスがほっぺたを血だらけにしてくんずほぐれつしている。

「ありまあ、えらいこっちゃ。確かに、ありゃちょっと間違うと死んじまうだな」

「ほらみろ、俺のマイティーナ姫、そんな残酷なことをする人じゃない。気は優しくて力持ち…」

「誰の姫だって? え?」

「いや、何か聞こえたかな、俺、何も言ってないぞ。ははは」チャイの顔は紫に赤がまじって赤紫色になった。耳からは湯気も出ている。

* * *

「あ、マイティーナ姫!」思わず駆け出そうとしたチャイを黄金丸が取り押さえた。

やっとこさ戦闘員を退治してゼーゼーいってるマックスのほうへ姫は歩いて行く。

「今、行ってはまずいだ。今月はソラリス・ストーリーの番だべ」

チャイは地団太を踏んでいる。

「あ、マックスの奴、気を失ったふりなんかしやがる! ほっぺた切ったぐらいでおおげさな……あ、あ、こら、姫、マックスを抱っこなんかしちゃいかん! 奴のは狸気絶だ! いかんマックス、どこを触っとる!!」

「安心するだ、チャイ。この不自然さ、この不条理、マイティーナ姫の悪だくみだべ。だからここはひとまず安心して引きあげるだ!」

黄金丸は、逆上するチャイをなんとかなだめすかして引きあげた。

「くそっ! こんな足手まとい連れて来なければよかっただ!」

いやーいきなり盛り上がってますねぇ。他にも第1回のソラリスの惨状を見て、あわてて駆けつけたソラリス義勇兵、ついに反撃の時が来たと喜ぶエンプラ義勇兵、なにがなんだか愛知圏民。それぞれ山ほど集まってしまいました。今回参加できなかったみなさん、ごめんなさい。こりずにまた応募しておくれ。

ソラリス軍に入って横田の艦隊をけちらしてやる！

東京都　岡島裕史

だんぜんエンプラ軍だいっ！岡島なんかの艦隊なんかにまけるか！

東京都　横田泰裕

おーい、おまえら自分の立場を理解しているか？　東京はエンプラ軍だぞ。大丈夫か？

ハッ！　ハッ！　ハッ！　わたしは初めて艦隊戦に参加する下町の帝王「ギル・ド・タイガー」だ。どうだビビッただろう。それだけでびびるなよ、オレの偏差値は69もあるんだぞ。すげーだろう。足も速いし、手もいい。そんなことはいいとして、オレがソラリス軍に入ったら、まちがいなく勝てる。エンタープライズなんてへのカッパにおやじ赤ふんつけてやるぜ！なんたってアイドルー？　じゃなくて、なんたってオレの艦は名前負けしていない。

ここに宣言しよう、エンタープライズの犬ども（とくに十二使徒ユダ、ギャオ原人、ルイジファルコン）はオレがたおす。かくごしとけいいな。

帝王の名にかけて全力でエンプラの犬をつぶす！　ソラリス軍の諸君、私が入ったから、もうだいじょうぶだ。安心したまえ。ハッハッハッハッ……

東京都　ギル・ド・タイガー

ふーん…

そう…私は2月号で十二使徒ユダ、ギャオ原人兄妹のアローフォーメーションのえじきとなり、宇宙のもくずとなったポッキー高谷である。

しかし、私は泣いてなんかいない。2日間という月日を費やし、ついに、リベンジ・ブラザース・フォーメーションを開発した。2月号でもらった20ポイントと1ZABをすべて使い果たしたが、このフォーメーションは必殺(自殺)といえよう。ちなみに私は貯金がきらいでである。

勝ったるでー

京都府　ホッキー高谷

で、君の対戦結果なんだけど、やっぱり必殺ならぬ自殺に終わったようだね。御愁傷さま…

私はあくまでPNは山岡豊なのだから山岡豊と書かないでほしい。

三重県　PNは山岡豊

そーかよ悪かったよ。（ちょっと間違えて「PNは」を忘れただけだろー）

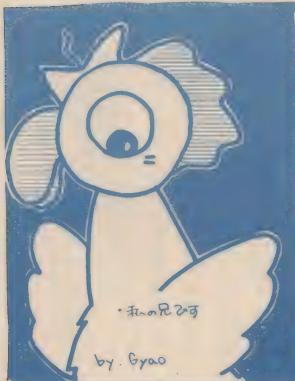
1月の15日に西軍本拠地ソラリスにいってきたぞー。

MICMACのみなさんと会うことはできなかったけど、電話でお話できたのでとても感動しました。キャプテン、ウーサン、ニタコ、サーリという幹部スタッフと、短い間でしたが、ドラゴンクエストのキャラクターを作ったし、ニタコとバックギャモンをして、楽しいお喋りもできました。

P・S・好敵手宣言！　宮城県のLuigi Falcon少尉！

和歌山県　スコーピオン

ルイジファルコンとの対戦勝利おめでとう。ルイジファルコンも次回は逆襲してみてくれ。

さあ今月の艦隊戦はこれまで。今回惜しくも全滅してしまった君、ポイントを使って新しい艦隊で頑張ってくれ。それじゃあ最後にギャオ原人の描く十二使徒ユダの絵でおわかれしましょう…。

艦隊戦応募要領

1　各艦に艦名をつける。（はじめて参加する人はS級戦艦、巡洋艦、駆逐艦を各1隻ずつ計3隻持っている）

2　ハガキあるいは便せんに16×16のマスをきる。

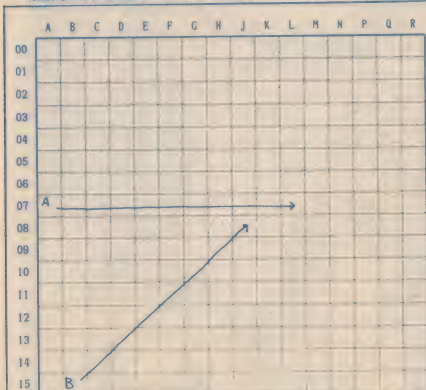
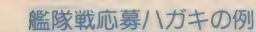
3　このマスの横軸に左からAからRまでのアルファベットをふり（この時IとOをとばすように）縦軸に上から0から15までの数字をふる。

4　この宙域図に各艦の航路をわかりやすく記入する。

5　君の電話番号を忘れずに記入してほしい。

以上の物をヤタタWARS「読者戦」宛に送ればいいわけだ。

さて次に艦隊の増強だが、これはポイント制にする。毎回参加者に与えられるポイントを使って新しい艦を造るわけだ。これは毎回使わなくてもよく、たとえば3回分をためておいて大型艦を造ってもよい。各艦の製作に必要なポイントは次の表をみてくれ。

艦隊戦応募ハガキの例

戦艦　：トムキャット
巡洋艦：イーグル
駆逐艦：ファイティングファルコン
航路　A.トムキャット.イーグル
　　　B.ファイティングファルコン
東京都千代田区四番地2-1
田中 一郎
P.N. 田中"ファニー"一郎　TEL 03(OXO)58X1

▼新造艦価格表

クラス	質　量	ポイント
駆逐艦	5,000 t	2
巡洋艦	10,000 t	4
戦艦S	20,000 t	10
戦艦M	50,000 t	30
戦艦L	100,000 t	100

今回もしつこくいうが、君たちの投稿がBEEPにのるまでにどうしても2カ月かかるので、君は投稿した次の月は自分の艦隊がどうなっているか知ることができない。すなわち、ふつう君の艦隊は2ヵ月おきにしか参加できない。これだけはよく覚えておいてほしい。

なお艦隊戦の応募に限り締切を毎月20日（消印有効）にする。3月20日の締切は6月号の分だ。それ以降の分は翌月に繰り越すが、不採用分は次回に繰り越さないので、締切までに応募して採用されなかった人は、次回もう一度応募するように。

ヤタタウォーズ オリジナルビデオアニメ化

【東コーエンディ8日＝バグ通】かねてより月刊BEEP（日本ソフトバンク刊）誌上で話題の中心となっていた「ヤタタウォーズ」がアニメ化されるもようだ。形式は最近はやりのオリジナルビデオ（90分前後）で、各界に及ぼす影響も少なくないと当局も調査を始めた。

【東コーエンディ8日＝バグ通】連載当初より、なんらかのメディアへの進出をほのめかしていた「ヤタタウォーズ」が、ついにオリジナルビデオの制作を行うことになった。

このビデオは90分前後の長編になる予定で、その詳しい内容はまだ不明だが、当社の調査によると制作総予算8千万円が計上されており（通常90分アニメは4500万円程度）、C・G（コンピュータグラフィック）等をふんだんに取り入れた、きわめて質の高いものになるようだ。

また、信頼できる筋からの情報によると、舞台は愛知圏が中心で、エンプラ、ソラリス、愛知人の三者に神様がからんで、すったもんだするものらしいが…さらにアニメ用に新たな勢力が加わるらしい。

キャラクターデザインは大権現、御厨さと美(37)なのだが、気になるメカデザインは今のところ判明していない。しかし、以前から愛知圏からの進出がささやかれている、チホリン総統率いる「ヌエ帝国」が起用されると専門家はみている。

【東コーエンディ8日＝スポック特派員】8日現在MICMACは、いっさいのコメントをひかえているが、MICMACへの関係者の出入りはいつもより少ない。

また、報道陣の攻勢を避けるためMICMAC前には巨大なバリケードが築かれ、東コーエンディ一帯は騒然とした空気に包まれている。

【イチギャー8日＝プレスマン特派員】イチギャーにある日本ソフトバンク内BEEP編集部のア・ソー氏(33)は「あいつらがアホなのは承知していました。覚悟はできています」と、白装束に身をつつみ、刀を握りしめて涙ながらに語った。

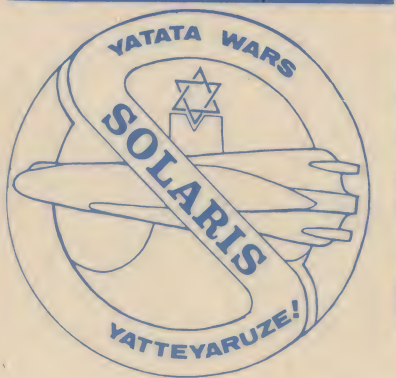
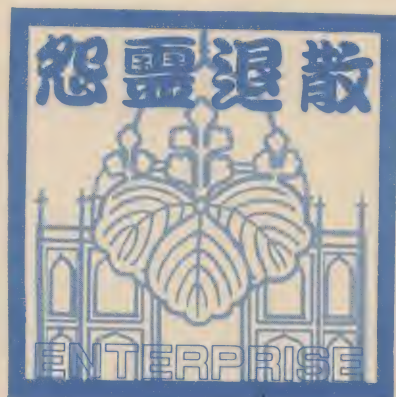
【東コーエンディ1日＝スポック特派員】張り込み23日、ついにMICMAC社長、御厨さと美氏のインタビューに成功した。御厨氏は「こんなもん作れるわけねーだろバーロー」と語った。時にヤタタ暦257年4月1日だった。

■YATATAWARS設定資料より

YATATAステッカー 3月中旬サンプル出荷始まる

【シキジョージ】エンプラ軍のスポークスマンは8日、義勇兵諸氏の士気昂揚のためにエンプラ軍軍用正式ステッカー『怨霊退散』を開発。とりあえず1000枚をサンプル出荷することを発表した。（左写真、縮小）

怨霊退散
ENTERPRISE

これは、とくに派手な活躍をした義勇兵に、本人の望む、望まぬに関わらず強制的に与えられるもので、図案は、カジマハールに任天堂でおなじみの桐の紋をあしらった、悪趣味なものになっている。サブルーチンは「これで我が軍の勝利は間違いないぜっ」と、いまいちわけのわからないことをわめいていた。

【キョートン】ソラリス軍の広報課は9日、義勇兵を釣るエサとしてソラリス軍軍用正式ステッカー『ヤッテヤルゼ』を開発、当面1000枚をサンプルとして出荷すると発表した。（写真右、縮小）

YATATA WARS
SOLARIS
YATTEYARUZE!

これはひそかに開発されていたエンプラ軍軍用正式ステッカー、『怨霊退散』に対抗するために配備され、ソラリス軍の漫才2人組オカダンナ&ニタコのニタコは、「まあ、あっちがステッカーを配備してきた以上は、我が軍としても対抗上、最低限同数のステッカーを配備するのは当然でしょう」と、語った。なお、図案は宇宙船を中心にシンプルにまとめられている。

この件について、軍事評論家の猫谷素朴氏(27)は、「抑止力としてのステッカーが実際に使用されるのは非常に危険です。どこかで歯止めをうたなければ…」と、語った。

ヤ阻総会中止

ヤタタウォーズBEEP掲載阻止総決起中央大会が中止の運びとなった。

これは、主催者である才木君(14)が、ヤタタに送る手紙を書くのにいそがしく、そんなもんを開いているヒマがなかったのがおもな原因らしい。

【サッポール】本日午前10時過ぎサッポールシティ、タイムモニュメント前で……これ以上のことはまだわかっていません。

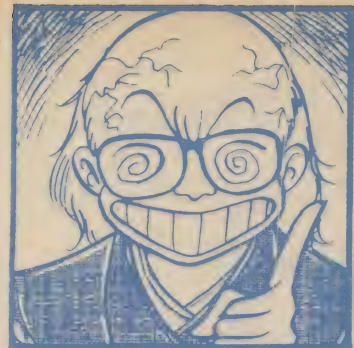
判定

ヤタタ！ 判定だ。しかし、今回は困ったぞ。ページが減っちまって、アクロバット・レイアウトになってしまった。ストーリーが読みにくかったかもしれんな。
　カフェ・ドのページでおわかりと思うが、今回から新人の天使(女の子だぜ！ どれほどこの日を待ったことか…）が参加することになった。くわしくはカフェ・ドを見てくれ。まだ多少ぎこちないところがあるかもしれんが、そこは若さに免じて許そう。可愛いねーちゃんは何をしても得するのだ。
　さて今回のストーリーだが、なんとまあ、ソラリスは自軍のヒーローを第一線からしりぞけおった。
　本来、ヒーローというものは、ひたすらカッコよく、強くてねーちゃんにもてるもんだ。その点マックスはよーもてとる（スキニア姫もこいつを気に入っとるようだし、女性読者からのファンレターも来とる）。
　が、しかし、こいつは真面目すぎて面白味にかけるきらいがあった。だいたい、ソラリスストーリーのギャグにこいつがからんだことはほとんどない。ストーリーの主役としても、ソラリス軍のアクの強いキャラクターにたちうちできていない。これでは到底主役とはいえまい。しばらくマイティーナのところで修業をつんで、男をみがいてくるのはよかろう。
　しかし、相手がマイティーナでは、マックスも大変だ。
　彼女は自分より強い男でなければ満足できない。それに闘争心が異常に強いのだ（当然、やきもちやきでもある）。
　マックスとしては、姫につきあっていれば、体がいくつあってもたりないだろうし、といってもキャプテン・アナクロの手前、逃げ出すわけにもいかず、なかなか悲惨な日々をおくることになるにちがいない。幸運をいのる。
　エンプラのいちゃもんだが、まあ、とくに問題になるものはないようだ。しかしチャイ・ムルギーがねえ……うん、009の時代から、サイボーグというのは損な役回りなのだよ。
　さて、今回はソラリス側がヒーローをひっこめてしまった。これは最初の設定（ヒーローは活躍させねばならない）には反するが、エンタープライズも黄金丸より幹部メンバーのほうが目立っているのでペナルティは別になし……と、ここまで書いたところに御厨大権現からのメッセージがとどいた。
「せっかく苦労して描いたヒーローを御役御免にするとは無礼千万不届き至極。また新しいキャラクターを描くような面倒をさせるとは！ 読者艦隊戦だってエンタープライズが勝っとるんだから、甘い判定するんじゃないぞ！」
　ふむふむ、そうですか。それでは仕方がない。まあ、読者艦隊戦の結果は判定の材料なのだからな。では、判定だ。
　ソラリスはマックスを人身御供にしたことにより、マイティーナ姫を獲得する。ただし、マイティーナ姫のいくつかの能力（まだ読者にはあきらかにされてはいないが、設定はある）は、姫がソラリス軍と行動をともにしないので使ってはならない。
　マックスがマイティーナ姫のところにいってしまったので、スキニア姫は悲しみのあまり、ソラリス軍をはなれ、行方不明になってしまった。これでソラリス、エンプラともに1名ずつ姫を獲得。行方の知れない姫は3名となった。
　ところでヤタタ新聞のコーナーのヤタタウォーズ・アニメ化の話は、もちろん4月1日ネタのジョークである。しかし、じつはこの話は実際にミックマックで真剣に検討された。企画書を作って、スポンサーも付きそうになったのだが、ほかの仕事がいそがしくてやっているヒマがないということで、現在は保留になっている。もしかすると、万にひとつの確率で実現するかもしれない。
　ところで、ヤタタウォーズの連載がいつ終わるのかという問い合わせの手紙が多いが、はっきりいってこちらも見当がつかない。
　連載開始の時点でも、BEEP編集部とミックマックのあいだでそれについての明確な約束はなかった。だから、BEEPの都合しだいでは来月で終わるかもしれんし、あと1年くらい続くかもしれん。なんたって、この戦争はそうかんたんには終わらないに決まってる。アンケートの順位しだいだな。
　現在のところ、読者の投稿の約半分が読者艦隊戦関係だ。当然、競争率も高くなっている。担当のカッへの話では、航路図と艦名だけでなく、イラストやメッセージをいっしょに送ってくる読者は優遇されるそうだ。あとは、ていねいに書いてあること。汚い手紙は読みづらい。
　同じことは普通の投稿にもいえる。採用されやすいイラストは、鉛筆よりペンを使ったものが多い。これは印刷の関係で、鉛筆ではきれいに出ないのだ。最近はスクリーントーンが貼ってあるイラストが多くなったが、トーンのない人は、そのむねイラストに書き入れてくれればこちらで貼ってあげる
この号が発売になるころにはプレゼントのステッカーができているだろう。楽しみにしてくれ。
　ではまた来月。

義勇兵募集

石川、福井、岐阜、およびそれより東の読者はエンタープライズ、愛知は中立アイチ圏、それより西はソラリスです。ストーリー、イラスト、写真、なんでも大歓迎。
宛て先は、〒102 東京都千代田区四番町2-1 ㈱日本ソフトバンク出版部 BEEP ヤタタウォーズ(4)係。

コンピューターバラエティショー

GAMEジョッキー

怪僧サブルーチンの電脳教室

サブルーチンである。今回ドクトルだみおが、かねてより研究中であったCGシステムを学会で発表することになり、そのための論文を書くため飛騨山中奥深く籠ってしまった（噂ではスキーとガールハントに興じて論文どころではないらしい。あいかわらず脳天気な奴）。で、我々エンタープライズが代打をつとめることとなった。

というわけで、「電脳教室」。コンピュータにかかわるおもしろい話、つまらない話、半分おもしろい話、半分つまらない話、ためになる話、毒にも薬にもならない話をいろいろ紹介しよう。

さて今回のテーマだが、「コンピュータの最期」である。エンタープライズ幹部の総力を結集してお送りしよう。司会は額の広いこの私、怪僧サブルーチン。さあおたちあい、始まり始まり。

エンプラ幹部ヤタタ放談

スポチ：「わたしは見た。大学の某研究室のあかずの扉。それがある日開いていたのだ」

サブ：「な、なんなんだ。いきなりこいつは」

スポ：「それは巨大な鉄の扉なのである。いつも閉まっていて、中から金属のぶつかるような異様な物音が聞こえていたのだった。さてここからが本題である。わたしはおそるおそるのぞいてみたのだ。するとどうしたことか、そこには熊のようなおっさんが斧をふるっているではないか」

サブ：「ま、まさか。そこで壊されているのは？」

スポ：「ふっふっふ、あなたの想像はたぶん正しい。おっさんの異様な掛け声に合わせて振りおろされる斧の下には、あわれ無残なコンピュータ。基板は砕け、チップは飛び散り、配線をばらまくコンピュータの姿があったのである。恐怖のあまり、わたしにはそれがスローモーションのように見えたのである」

サブ：「ううむ、なんということ。古くなったコンピュータは引き取り手もなく、熊のようなおっさんに斧でたたき壊されるということか。うん。車がスクラップにされるのを見たことがあるな。ちょうどあんな感じか」

獅子丸：「埼玉にはコンピュータのスクラップの山があるそうだが」

サブ：「コンピュータの墓場という感じだな」

スポ：「みずからの死期をさとったコンピュータは人知れずコンピュータの墓場に向かうのであるか」

獅子：「それじゃ象の墓場だ」

花子：「ぱおーっ！」

ねこだんな：「燃えないゴミの日に、パソコンが捨ててあったりしたら僕はひろってくるぞ」

サブ：「しかし、どしょっぱなからなんと過激な話だ。ここは順をおって、コンピュータの壊れ方などというところから始めるべきなんだが」

獅子：「うちのコンピュータはスペースキーがグラグラになってしまった」

サブ：「接触不良。よく使うキーはこういうことになるな。安いコンピュータはキーボードも安ものだし、スペースバーなんかはゲームでは発射ボタンとして使われるからな。古いコンピュータのキーボードの中はほこりだらけだ。ほこりによるキーボードの接触不良も多い。キーをひとつひとつはずしてサビ落としや掃除をすると直ることもある」

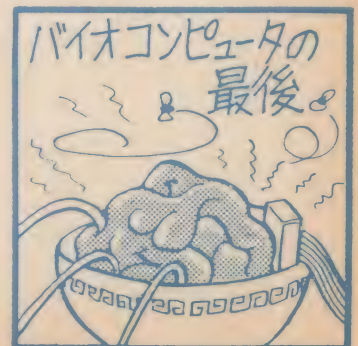
スホ：「ICソケットの接触不良も恐ろしいのである。プリンタやディスクのケーブルコネクタが接触不良で、動かん動かんと騒いでいる者もおる」

獅子：「あれは指圧でなおるというぞ。コネクタなんかはCRCで

一発だ」
サブ：「指圧？　ＣＲＣ？　なんだそれは」
獅子：「コンピュータの蓋をがばっと開けてな、基板の上にソケットにささったＩＣがあるじゃろ。それをな、こう、指でぐいっとおさえるのじゃ。ＣＲＣは錆落としのスプレーだ」
ねこ：「うん、ＩＣそのものがいかれたら、ちょっとやそっとじゃ直せないけど、接触不良なら確かに指圧で直るわな」
スポ：「壊れたと思っている電子機器の半分は単なる接触不良である」

エルス：「指圧で直るなんて、本当？　生体コンピュータじゃあるまいし」
スポ：「わたしはコンピュータが生きものではないかと疑ったことがある」
サブ：「また、えたいの知れない話になってきたな」
スポ：「色ボケコンピュータというものである。すなわち、女性が触ると支離滅裂な応答を返してくるというものなのだ」
サブ：「ううむ。エンタープライズのコンピュータも、そういう壊れかたをしそうだが、いったいどういうわけなのだ？」
スポ：「種明かしをしよう。じつは化学繊維の静電気のしわざなのである」
サブ：「ストッキングやパンティー、ブラジャーの類だな。材質はキャラコかな」

ねこ：「指圧やら、色ボケやらまるぞヒヒジジイだな」
サブ：「ヒヒジジイ、古くなったコンピュータはさしずめボケ老人というわけか」
獅子：「それはいえるぞ。外装はボロボロ、能力はまるでアホ、接触不良の神経痛、使えるソフトは次々と絶版になって、あとは机の隅で死を待つばかり」
サブ：「働かずに寝たきりになるとこも似ておるな」
スポ：「私の家にも、もう何年も使わずにゴキブリの巣になってるＰＣがある」
サブ：「新しいことを憶えなくなるのも同じだ。ソフトはどんどん進歩していくのだが、古い機種には新型の性能の良いソフトは作ってない。大昔の使いにくいソフトしかなければ使う気はしないな。どんどん互換性のない新型を出すメーカーにも責任があるな」
老師：「年寄りをおちょくるとばちがあたるぞ！」
スポ：「最近は、バイオコンピュータも研究されておるな」
サブ：「シリコンなんかの半導体のかわりにタンパク質とかの有機分子を素子に使おうというやつだな。今のチップよりはるかに小型にできる」

エルス：「有機分子っていったら、生きものの体を作ってたりする物質よね？」
サブ：「高分子にはちょっとしたことで分子構造を変えるものがあるのだが、それをスイッチの代わりに使おうという発想だな」
獅子：「バイオコンピュータの最期はやっぱり腐るんだろうか」
スポ：「使わないときは冷蔵庫に入れておかなきゃいけない」
ねこ：「においをかいでみて、まだ計算できるか調べる。製造年月日を確かめないと危なっかしくて仕事には使えない」
獅子：「普通のコンピュータが壊れたら燃えないゴミになるけど、バイオコンピュータが死んだら、やっぱり生ゴミに分類しないと清掃局に怒られる」
スポ：「なんだかコンピュータの話とは思えませんな」
サブ：「まじめにコンピュータの「講座をしようと思っていたのに、やっぱりヤタタ話になってしまったか！」

切り取り線

通常払込料金
加入者負担

払込通知票

口座番号	東京	1	-	29307	金額	
加入者名	株式会社 日本ソフトバンク				料金	払込み / 特殊 円
払込人住所氏名	※ （郵便番号 ）				備考	
					受付局日付印	

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。　（郵政省）

切り取らないで郵便局にお出しください。

通常払込料金
加入者負担

払込票

口座番号	東京	1	-	29307
加入者名	株式会社 日本ソフトバンク			
金額	億 千 百 十 万 千 百 十 円			
払込人住所氏名	※			
備考		受付局日付印		

振替用紙

←点線から、きれいに切り取ってご使用ねがいます。

切り取り線

定期購読のお申し込み頂きありがとうございます。

この申込書は、弊社到着が毎月末に〆切となりますので、それに遅れますと次々号からのお申し込みとなります。また、遡ってよりのお申し込みは出来ませんので悪しからず御了解下さい。

切り取り線

この欄は、加入者あての通信にお使いください。

切り取らないで郵便局にお出しください。

送り先					
お名前	フリガナ		性別	年齢	ご職業
			男・女		
ご住所	フリガナ 〒				
お電話	ご自宅		勤務先		

申込書	新規申し込み	継続申し込み	
Beep 定期購読	年 月号より	BP NO.	年間 4,320円
Oh!PC 定期購読	年 月号より	PC NO.	年間 6,000円
Oh!MZ 定期購読	年 月号より	MZ NO.	年間 6,000円
Oh!FM 定期購読	年 月号より	FM NO.	年間 6,000円
Oh!16 定期購読	年 月号より	16 NO.	年間 7,200円
月刊情報処理試験 定期購読	年 月号より	JS NO.	年間 7,200円
月刊情報処理試験 定期購読	年 月号より	JS NO.	6ヶ月 3,600円
通信欄			

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。　（郵政省）

緊急レポート

なにをかくそう、隠しきれないオモシロさ！

あの"ウイングマン"が帰ってきたぞ！　BEEPはさっそくエニックスに乗り込んで、できたての画面をバッチリ仕入れてきたのだ。
さあ、見たり見たりぃ〜!!

by村上和也

PC-88(mkII／SR)

ウイングマン2

——キータクラーの復活——
（エニックス）

すとおりい

異次元世界のポドリムスから少女アオイが、この3次元世界に訪れたことから、物語は始まる。

ポドリムスの天才科学者である彼女の父親が生み出した、書いたことがすべて現実になる「ドリムノート」を消滅させるため、彼女はやって来たのだった。そのドリムノートがポドリムスの平和を乱すリメルという奴に渡れば大変なことになるからだ。そしてこのドリムノートを消滅させるには、ポドリムスにはない炎で灰にしてしまうしか手がないのだ。

彼女が出会った最初の3次元人が「正義の味方」志望の少年、広野健太であった。

「どうせ捨てるなら、オレに使わせたほうがいいぞ。世界が平和になる」

「あんなのに変わるだけで、何が平和よ！」

「ウイングマンは正義の味方なんだよ」

「ねえ、正義の味方ってそんなすごいの？」

「ああ、無敵さ。高いビルもひとっ飛び」

「ふーん、わかったわ。あなたにドリムノートをあげる」

こうしてウイングマンが誕生した。

これに、同じようにドリムノートによってパワーを得た女の子たち"ウイングガールズ"、ウイングマン打倒に燃える北倉先生ならぬキータクラー、健太の恋人の小川美紅などが加わって入り乱れ、上へ下への大騒ぎ。という仲額中学を舞台にした痛快な世界なのだ。

では、「ウイングマン2」のストーリーを——。

誤って燃やしてしまったドリムノートを復元し、キータクラーによってさらわれた恋人の美紅を救い出して、平穏な学園生活を送っていた健太たちに、再び危機が訪れた。

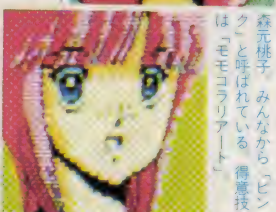
ある日、アオイがリメルに捕らえられている彼女の父親から、テレパシーを受け取った。その内容は、「ポドリムスから3次元世界へ行った者がいる。たぶんリメルの刺客だ。気をつけろ」ということだった。

さっそくアオイはそのことを健太と美紅に伝え、3人は刺客捜しにとりかかった。

広野健太　ドリムノートによって、ウイングマンに変身する能力を持った中学生

ウイングガールズ

アオイ　ポドリムス人で、姿と顔は仮りのもの　ディメンションパワーを使う

小川美紅　新体操部の部員で、その柔軟な体が最大の武器、健太の恋人でもある

森元桃子　みんなから「ピンク」と呼ばれている　得意技は「モモコラリアート」

布沢久美子　新聞部の部員で、ウイングガールズのお荷物的存在

左からエニックスの曽根さん（別名芸能マネージャー）、プログラマーの金尾さん、竹内さん。

キャラクターのリアクションと戦闘モードを担当した金尾さんは現役の大学生。TV出演前日の我々の取材では興奮ぎみ。

画面をにぎわすオモシロモード

ウイングマン(前作)をプレイしてまず感じたことは、ストーリーと関係ないところでいろいろなことができるってことだったな。そこらへんにあるものを、片っ端から拝借してそれをみんなにあげたり、出会った人物は必ず1回ブッ叩いたりしてね。それでちゃんとリアクションが返ってくるんだよね、とても愉快だったな。

もちろん、ウイングマン2でもそういったところが残っているし、パワーアップしてる。たとえば、ものをあげれば相手は喜んだ表情をするし、暴力をふるえば怒ったり悲しんだりって具合にね。すごく人物が生き生きしているって感じ。だから余計にあちこちをいじってみたり、ちょっかいを出してその反応を楽しんでみたくなるんだ。

それから、前作では取りたいものや調べたいものがあって、いったいそれが何なのかを知りたいときに、そいつをカーソルで指すと「それはピンクのノートでしょ」なーんて教えてくれたけど、"2"では名前だけじゃなくて、実際に取ってくれるし、調べてくれるんだよね。親切でとっても便利。ほかのアドベンチャーも見習ってほしいし、これを標準と思いたいね。ウン。

親切といえば、直前に入力した名詞なんかが登録されるようになっていて、2回続けて入力する必要もないんだ。ちょっとしたことだけれども、ゲームを進行するうえで大切だと思うな。

そして、ウイングマンはなんといってもグラフィック! 今では、どの作品もビジュアル面には力を入れているけれど、漫画やアニメのキャラクターを用いたものは、それが似ていることが大切だと思うんだ。その点、今回は前作にも増して完成度は高いぞ。

さて、今まで述べたのは前作からパワーアップしたところ。今度は"2"に新しく登場した機能を。

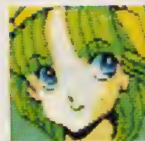
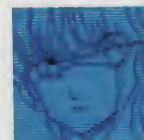
まずは「音声モード」。"チェイング"などのかけ声がマシンから出てくるんだけど(ただしSRの話)、ほかにどんな台詞がくるかは不明。

次は「チョークモード」。プレイヤーの入力した言葉を健太や美紅ちゃんがチョークで書いてくれるんだけど、ま、オマケみたいなもんかな。

最後に「時間モード」。ゲームの最初に時刻を入力すると、夜中の12時ごろにアオイさんや美紅ちゃんたちが出てきて、「ケンボー、もう寝たらー」とか「ちょっと休んだら」なんて言ってくれるんだって。

じつにサービス満点。サスガ!

サブグラフィックモードでは、ゲームのリアクションに合わせた4種類の表情が楽しめる。怒った顔もカワイイよっ!

健太たちの担任の松岡先生。彼女を怒らせるととても恐ろしい。北倉先生のことを秘かに狙っている。

最初はリメルの送り込んだ刺客だった桜瀬リロ。今ではすっかり健太たちの味方。

原作では、リメルを倒した後の話で登場するヴィム。今回は転校生として特別出演

健太の幼なじみのフクモト。いつもボーッとしていて、パッとしない。

ウイングマンに危機が訪れると必ず現れる人物。彼はいったいだれなのか?

チョークモードでは、キミの入力した文字を健太と美紅ちゃんが書いてくれる。いつまでも放っておくと泣いたり眠ったり……。

さあ、キミはこのシーンをどうつなげる!?

音楽室の中。譜面台の上にあるものにご注意。これを取ると戦闘中にBGMが流れるんだ。

ピアノを弾いている桜瀬リロちゃん。曲はなんなんだろう?

食堂では食べものと食券を買っておこう。彼女から借りれるものもあるぞ。

メインプログラム担当の竹内さんも、もちろん現役大学生。制作者TAMTAM(タムタム)は、彼ら2人だけではない。

変身から必殺技まで充実の戦闘モード!

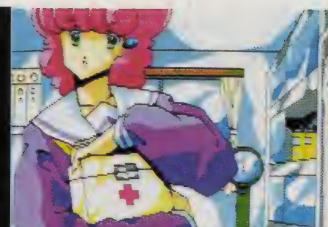
前では「チェイング」って入力すると戦闘モードが始まった。アドベンチャーに飽きたときなんか息抜きになったんだけれど、今度の戦闘モードはハンパじゃない。

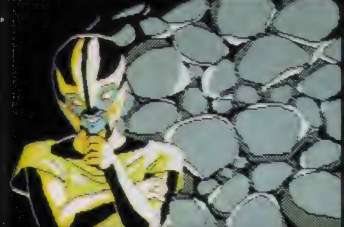
翼をはばたかせたウイングマンが画面じゅうを動き回るし、武器も増えて使いこなすのも大変なほど! 紹介しておこう。

- バリアレイバー
- スパイラルカット
- スプリクトフラッシュ
- ドライバーレイド

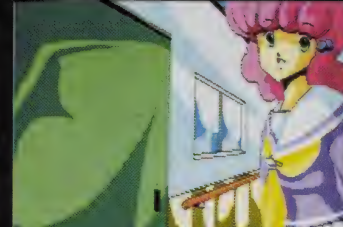
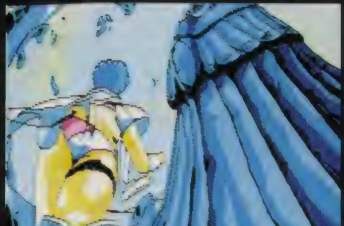
分身してそれぞれの体から光が走ると……。これはデルタエンドを仕掛けるときの1コマ(開発中の写真です)。

リメルを倒すため、父を救うため、ポトリムスの平和のため――それぞれの思いを胸に旅立つ3人。

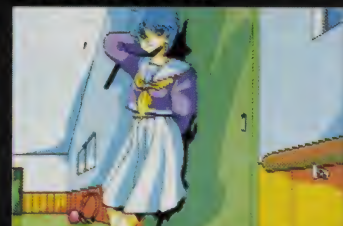
ビデオテープが手に入ったら、やっぱり見てみたくなるのが人情だよな。

救急箱を持ってるくらいだから、当然ここは保健室。だれかケガでもしたのかな？

フクモトくん。うどんを食べるのに夢中で、大切なことは聞けそうにないけど……。

アオイさんの父親の弟子の部屋。ここに重大な謎が!?

テニスウェアの桃子ちゃんもカワイイ！なんてヨダレをたらさず、任務、任務。

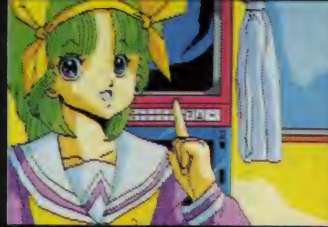
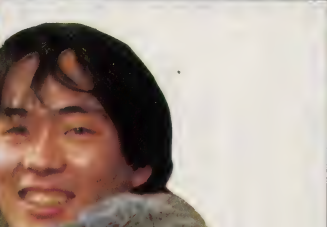
ここも保健室。ポスターを見ると原作に登場するアイドル歌手・美森くるみが。芸が細かい！

体育館で美紅ちゃんはいつも新体操の練習をしている。左にあるのは大きな鏡。

リメルの王宮の前。ここに入るには、よほどの覚悟がないことには……。

助けに来たはずの桃子ちゃんは、反対に人質としてザシーバに捕まってしまった。

宿直室で立っているのは健太の担任の松岡先生。ピンクのリボンが似合ってる。コンロにも注目！

こちらも体育館。鏡にもたれかかっているアオイさん。なにもないように見えるけど……。

ザシーバと桃子ちゃんは、何者かに撃たれてしまったが……。

宿直室でくつろいでいるアオイさん。リメルの刺客が迫ってるのに……。

特ダネを追って、いつもカメラを離さない久美子ちゃん。ここでは床に注意しよう。

視聴覚室。テレビ台に注目せよ！ビデオテープが手に入るぞ。

プール際にいるヴィム。水着姿ばかり見てないで、プールの中もよく見てみよう。

・ファイナルビーム
・ソーラーガーダー
・ヒートレイバー
・ビームフラッシュ
・デルタエンド

以上の9種類。それぞれの技の完成度といったらなかなかのもので、まだお見せできないのが残念なんだけれど、これだけでリアルタイムゲームを作ってもらいたいくらい。

それから気をつけなければならないのは、いつでも戦闘モードにはいれるってわけじゃないってこと。つまり練習ができないんだ。それに戦いに敗れると、健太は死んでしまってゲームオーバー。アオイさん、美紅ちゃんを悲しませないためにもがんばらなければならないんだ。

※(編注)今回は制作とちゅうということで、ゲームの内容まで詳しく紹介できませんでした。今度は徹底研究で!?

徹底研究

TIME EMPIRE タイム エンパイア

COPYRIGHT 1985 BY KOEI/ARK

by たけじゅん

[PC-88シリーズ 光栄]

◉プロローグ

タイムパトロール隊員であるあなたは、ある日時間軸の乱れを探知、その原因と見られる時間のひずみが江戸時代に集中していることをつきとめた。すぐにあなたは、隊員であり恋人であるエリコとタイムクルーザーに乗り込み、江戸時代へと出発した。ところが、その直後に何者かに時空破壊砲で攻撃をされ、そのショックでエリコは時間のすきまに落ち込んでしまった。どうにか不時着したあなたは、エリコを探そうと考えた。だが現実はそれを許さなかった。タイムクルーザーの修理は見込みがなく、武器はすべてなくなっているのだ。あなたの所持品はハンドヘルドコンピュータとパラライザーだけ。これでは、時間のひずみの調査はもちろんエリコを探すことも不可能になった。

しかし、エリコのことを考えるとなにかしないではいられない。あなたは、ある決意をした。

第1に日本中にちらばったクルーザーの部品（10個）をすべて回収すること、第2に、クルーザーのエネルギーである鉱物をコンピュータのメーターがフルになるまで集めること。この計画をさっそく実行に移した。そのうちに2つの事実がわかった。時間のひずみの原因は、この時代に宿敵〝時間帝国〟が時空征服のため要塞を築いていること、そして不思議な力を持った人がいるということだ。

あなたは、この超能力者たちを仲間にしてクルーザーを修理し、時間帝国に攻撃をしかけ、時空コントロール装置を破壊することを考えた。さあ宿敵時間帝国を倒し、エリコを探し出すのだ!!

◉タイムエンパイアの世界

このゲーム、北は北海道、南は九州、要するに沖縄を除く日本全土が舞台。全国に散らばったクルーザーの部品を集め、時空コントロール装置〝ジェネシス〟を破壊するまでが、このゲームの目的だ。恋

かんたんなキャラクターメイキングだけど、数値の配分には悩まされる

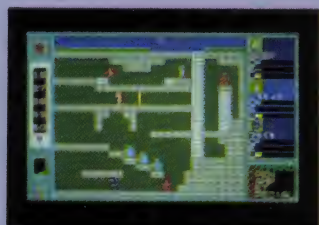
冒険は、江戸から始まるのだった

人エリコを助け出すまでの部分は、続編として登場するそうである。

では、まず地形について説明しよう。地上の地形としては、山、森、林、田んぼ、海、湖などがある。海や湖は、船に乗っていれば入ることができる。山には、残念ながら入ることはできない。ただし、山には2種類あり、聖なる山といわれる大きな山(富士山など)には登ることができる。

これらの地形は、移動などには影響しないが、戦闘のときに多少の影響がでる場合もある。くわしいことは、あとで説明しよう。それからもう一つ。森の中に入ると、キャラクターの姿はまったく見えなくなってしまう。これは、敵や他の人物についても同じだ。つまり、不用心に森に入ると、敵に不意討ちをくらったり、自分の位置を見失ってしまうということだ。このへんは、十分注意してほしい。

ついにアイテム発見。拾ってみるとシールドだった

ヤッター、富士山だ！ でも、関所があって進めない

ダンジョンに入ると、いろんな物が落ちている。でも妖怪がうようよ

エネルギー発見！ これをためればスペシャルパワーが使えるゾ！

右に見える巻物風のものが、このエリアの地図だ

いきなり密書をわたされた。これがあとで役に立つのだ

あの船に乗れれば、行動範囲がグッと広がるのだが……

この島は大島かな？ 鉱物が埋まっているのが見える

◉町

日本全国には、江戸や大坂、広島など、主要都市が江戸時代の姿のまま点在している。これらの町には、いろいろな店や秘密がある。

では、町のようすを紹介することにしよう。

まず、町のなかで重要なのがめし屋だ。キャラクターは、わずかな食料しか持たずにゲームが始まるので、最初にあり金はたいて、食料を買いこんでおこう。武器が買えなくなるのを心配するな。武器はなくても生きていけるけど、町から遠く離れたところで食料がなくなったら、即あの世行きだ！

次に質屋。ここでは、こちらの所持品を買ってくれることもあるのでうまく利用しよう。ただし、店によって買ってくれる物が違うので、注意が必要だ。また、所持品は、なんでもかんでも売ればいいってもんじゃない。とくに、カギや手形には数に限りがあるので、あまり売ってしまうと、あとで自分が困ることになる。まあ、お金や食料の残りを考えに入れて、必要な分だけ売るようにするといいだろう。

質屋には、もう一つ重要な部分がある。それは店の奥だ。たいていは、そこは蔵になっていて、たくさんの金やゲームに必要な品々がひそんでいる。ここには絶対行かなければ損だぞ。ただ、店の奥に通じる門を開けるには××が必要だ。がんばって探してくれ。

つづいて、はり屋。私は、なぜ〝はり〟を売っているのだろうと思ってしまったのだが、これははりマッサージのことで、けがをなおしてくれるところらしい。もちろんただじゃないぞ。

4つめの店は武器屋だ。この店では、農具のようなものから刀剣類まで、さまざまなものを売っている。しかし私は、前にも書いたように、武器より食料の補充を優先させたので、あまりいい武器はいまだに買えないでいる。

これ以外にも町によっては、港や寺、宿屋、さらにはワープホールがあるところもある。これらは、ゲームに非常に深い関係があるが、ここでは触れないでおこう。自力でゲームを進めながら謎を解いてほしい。

やって来ました。ここは仙台

寺の前では、赤鬼ががんばっていて中に入れないよ～

鬼を倒して寺に入ると、つぼがたくさん。5つの出口はワープドアなのだ

◉会話

ゲーム中には、町に限らずさまざまな人が歩いている。武士、番人、乞食、坊さん、町女、ヤッチゃん、虚無僧、忍者などだ。これらの人からいろいろな情報を聞き出そう。なかには何も答えずに、いきなり襲いかかってくるヤツもいるが、たいていの人は何か答えてくれるはずだ。とくに、一ヵ所でジッとしている人は、重要な情

町から出てみると、なんとそこは四国だった！

左に見えるドアのようなものは、なんなのだろうか？

ワープしてやって来たのはいいけれど、ここはいったいどこだろう？

報を与えてくれることがあるので見逃さないようにしよう。

この会話モードは、とてもよくできていて、ひとりひとり必ず違う言葉を返してきてくれる。デザイナーによると、マニュアルがあまり詳しく作られていないのは、このモードがあるからだそうである。つまり、プレイヤーは、マニュアルを読むかわりに、徹底的に会話をして、ヒントやゲームの進め方を見つけなくてはならないのだ。

◉城、ダンジョン

ゲーム中には、たくさんのダンジョンが登場する。さらに、大きな町（江戸や大坂）の奥には城があり、その中も迷路のようになっているのだ。

ダンジョンは、全国いたるところにあるので、その総数はいまだにつかめない。しかし、いずれのダンジョン、城にも共通していえることは、内部は細かくドアで区切られていて、入るときと出るときに鍵を必要とすることだ。10本や20本の鍵を持っているだけでは、無事に脱出できるかどうか保証はできない。また、敵も妖怪やロボットなど、非常に強いヤツばかりなのだ。それだけ、重要な何かが隠されているということなのだろうけれど……。まあ、レベルをかなり上げ、強い味方もつけ、さらに鍵を50本以上集めてから入るようにしたほうがいいと思う。

◉アイテム

このゲームでは、さまざまな道具が必要である。それは、ほとんど地面に落ちているので、欲しければ拾えばいいわけだ。そのなかでも大切なのが金だ。これがないと食料が買えずに困るぞ。とにかくたくさん見つけよう。

次に鍵だ。前にも書いたように、とにかくこれも数がたくさんいるので、拾いまくることだ。緊急の場合は売ることもできるし……。

そして手形。これがないと、関所を通れず新たな土地へ移動することができない。ゲームの展開にかかわる重要なアイテムといえる。

次にエネルギー。これはスペシャルパワーを使うときに必要だ。多く持っていればそれだけ有利だぞ（スペシャルパワーについては後述）。

とまあ、いくつかのアイテムを紹介したが、この他にも、地図やゲームの目的でもあるクルーザーの部品、鉱物など、ここでは書ききれないくらい、たくさんのアイテムがある。

これらのアイテムは、前述のように、ほとんどが地面に落ちているか、城やダンジョンのなかで手に入る。とくに、重要なアイテムが落ちている面では、ベルが鳴って知らせてくれるので、取りもらしのないように注意しよう。また、森の中に落ちているものは、見落としやすいので、木の傾きなどにも十分注意してくれ。

食料は多めに買っておくにこしたことはない

武器も買いたいんだけどお金が……

◉スペシャルパワーは僕らの味方

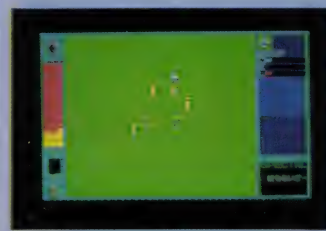
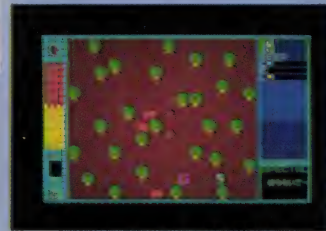
プロローグでも述べたが、この時代に超能力が使える者がいるということだ。この者こそスペシャルパワー（以下パワーと略）を使いこなす者たちなのである。しかし超能力者は全国にたった5人しかいない。しかも、その内の1人は超能力者でありながらパワーが使えない者ときてる。だから実際には全国に4人ということになる。本当に見つけられるのだろうか。

超能力者は侍、忍者、盗賊、虚無僧の4種類で各1名ずつである。私としては、忍者と虚無僧の超能力者を仲間にしたほうがよいと思う。なぜなら、侍と盗賊はパワーが1種類しか使えないが、忍者と虚無僧は8種類ずつ使えるからだ。

隊員もパワーを使うことができる。だが超能力ではない。それは、クルーザーの中にあった武器である。だが、今はパラライザーしか持っていないが、後に、落としてしまった武器（反重力ベルトやシールド）を拾えば使えるようになる。

そして、このパワーを使うため必要なのが、さっきも述べたエネルギーだ。1回パワーを使うと1つエネルギーが減るというわけだ。

超能力者の発見も大切だが、まずは自分がパワーを使えるようになること。パワーが使えるか使えないかで戦闘はかなり違ってくる。

とくに便利なパワーはシールド。

マタタビはそんなに強くはないけれど、人数が多いとやっかいだ

熊は強いけれど、スペシャルパワーを使って倒せば、一気に経験を増やすことができる

おっと緑のタヌキだ。どこかに赤いキツネもいるのだろうか？

このパワーを使えば10秒間はダメージをうけない。だから、この間に一気に敵をやっつけてしまえるのだ。

◉戦闘状態

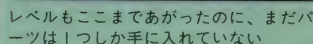
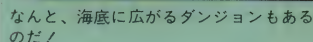
戦闘方法は2種類ある。1つめは、単身で攻撃をするモード、2つめは仲間がいれば、全員同時に攻撃するモードである。後者のモードの場合、パワーは使えないので頭に入れておくこと。どちらのモードがやりやすいかといえば、前者の単身モードだ。パワーが使える上に動きやすいからだ。

また、1人がダメージをうけたら違う者と交代して攻撃を続けられる。攻撃をしてない他の者は敵の攻撃をうけないので、ゆっくり休けいし、体力を回復させることができる。

戦闘状態に入ると画面はアップに切り換わる。ファンクションキー1でモード選択をして、2・4・6・8で移動して敵に攻撃をする。敵にふれれば、攻撃したことになる。敵は人間の他、妖怪やタヌキや狼(おおかみ)なども登場する。人間ばなれしていくに従って強くなっていくようだ。

このゲームの戦闘は、戦うのがいやになるくらい負けやすい。

負ければ、それがディスクに記録されて、ふたたびそのキャラクターを使用することは不可能になる。これでは、全然キャラクターが成長しない。

そこで私は、非常手段を考え出した。戦闘状態になったらディスクのフタを開けてしまうのだ。その状態で戦い、勝ったらフタを閉めてゲームを続ける。負けてしまったらフタは閉めずにリセットボタンを押してはじめからやり直す。これで、負けるちょっと前からゲームが再開できる。少々めんどうだが、キャラクターを成長させたかったら根気よくやることだ。

負けたときのことばかり考えても仕方がない。いかに敵に勝つかも考えなくてはならない。そのコツとしては、敵に体をつければ攻撃したことになるが、体をくっつけっ放しではダメだ。こちらのダメージのほうが大きすぎてすぐに死んでしまう。敵に触っては離れ、触っては離れる。このセコイ戦い方が一番確実な勝利への道だ。はやくマスターしてしまおう。

林や森の中での戦闘は、なるべく避けるようにしたほうがよい。アップ画面に切り替わったとき、画面内に木が点々と出てきてしまうからだ。この木があると、動きにくく、攻撃もしにくくなる。戦闘がかなり不利になるだろう。

以上のコツをはやめにマスターしなければ、いつまでたってもレベル0のまま成長できないぞ。

◉これが江戸の町だ!!

なんと、海底に広がるダンジョンもあるのだ！

レベルもここまであがったのに、まだパーツは1つしか手に入れていない

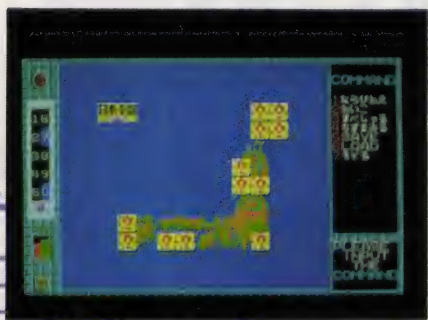
◉まとめ

舞台が広すぎるせいか、細かい部分が、甘いようだ。たとえば、鍵なんかは門を通るたびに1つ使ってしまう。普通1回開けた扉は開きっ放しになっているはずである。

また、主人公が弱すぎるという気もする。ふつうロールプレイングゲームは、出発したては、カモがいて、そいつをやっつけていればだんだんキャラクターが成長していくものだ。そしてある程度いってから、何らかのカベにあたるというパターンである。しかし、この主人公にカモはなく、よっぽどうまい勝ち方をしないと成長しない。このへんもバランスに問題があるように思う。

それから、画面が〝ハイドライド〟に似ているのも、損をしているのではないだろうか。

だが、悪い面ばかりではない。会話などは、本当にあきさせないし、異常なほど広いゲーム舞台も、ゲームへの興味をそそる一因である。

とにかく、時間をかけてじっくりやれば、ハイドライトとはひと味もふた味も違う展開を見せてくれるだろう。江戸時代の日本を、心おきなく探検してほしい。

これだけ歩きまわったのに、まだまだ先は長い。旅は果てしなく続くのだ！

続・アミーガ・シンドローム

第13回 パイナップル通信

文●桃園隆夫

ILLUST/MAMORU YAMAMOTO

サンプリング音を使ったゴキゲンソフト

"アミーガ"が発売されてからまだ1ヵ月半たらずなのに、もう30種を超すスーパーソフトが市場に出はじめている。これは、今までのMACやAPPLEIIが発売されたときにくらべても、スゴイ勢いでソフトが出されているということなんだ（なにしろMACは、発売後数ヵ月間は「フロッガー」しかなかった）。

そこで、今回は、USAから届いたばかりの"スーパーソフト"を何本か紹介してみよう。

先月号の"アミーガ"の記事でもふれたが、エレクトロニックアーツ社の発売予定ゲームのなかから、まず、あの「ワン・オン・ワン」と「アーコン」が登場した。

さっそくワクワクしながら「ワン・オン・ワン」をブートすると、テーマソングが流れ、デモがはじまった。この音が本物の楽器や人間の声などをサンプリング（テープレコーダーで録音するように、楽器の音をメモリに入力すること）した音なのにまずビックリ。

ゲームをプレイすると、再びビックリ！

なにしろグラフィックはキレイだし、実際のバスケットボール試合をサンプリングした音が、ステレオで流れ出てくるのだから。観客のザワメキ、声援、ボールを床にたたきつける音、そしてきわめつけは、"キュッ"というバスケットシューズが床にすれて出る音まで入っている。

それらの音の洪水が、このゲームをプレイする人をガンガンのせて、盛り上がらせてしまうんだ。

▲ゲームのレベルなどは、このプルダウンメニューで選択できる。

▲AMIGAバージョンの「ワン・オン・ワン」は、バスケットのテレビ中継を見ているよう。

そして、もう1本のソフト「アーコン」。これは、最近、国産のマシンでも移植版が出たが、オリジナルはアタリ800用。ほかにもC-64アップル、IBMなど、アメリカの代表的なパソコンにほとんど移植されているEOA(EA)の代表作だ。

アップル版と国産マシン以外のプログラムは、この「アーコン」の作者、アン・ウェストフォール、ジョン・フリーマンそしてポール・リッチーが移植している。もちろん、このアミーガ・ヴァージョンも彼らが作っている。

これも、パソコン史上最高の出来のソフトといってもいいほどの仕上がりだ。

▲カミナリの音とともに「アーコン」のタイトル画面が現れる。

ブートすると"ボワーン"という落雷音とともに、タイトル画面が現れ、テーマソングが流れ出す。この大胆なオープニングに始まり、次々にキャラクターたちが登場してくるのだ。このときも、キャラクターひとつひとつの個性が音でもわかるように、サンプリングした音を使っている。

戦いのシーンは、音が縦横無尽に飛びまわり、思わずジョイスティックを折ってしまいそうになるほどだ。

▲今までのどのマシンのバージョンよりもきれいで、見やすい（「アーコン」）。

大画面のモニターと、オーディオ用のアンプを持っている人なら、このアミーガをつないで「アーコン」を走らせれば、その迫力にぶっ飛ぶことはまちがいないネ。

これからもこのゲームは、いろいろなマシンに移植されるだろうけど、このアミーガ版を越すものは出ないんじゃないかな。

臨場感抜群のフライトシミュレータ

おつぎは、S社から発売予定のフライトシミュレータ「レイダー

レイダース」だ。まだデモヴァージョンしかないから、会社名はヒミツだよ。とにかくデモの段階だから、風景などはまだ完全じゃないけれど、フライト気分は十分に満喫できる。

このサウンドも、本物のジェットエンジンの音をサンプリングしてあるんだ。もちろん、ステレオでね。

▲「アーコン」のバトルシーンの音は、レコーディングスタジオで録音されたのだ。

▲この画面が高速で動き、本物のジェット音を体験させてくれる「レイダーレイダース」。

グラフィックのスピードは、よくTVなどで紹介されるパイロット訓練用のフライトシミュレーションなみの速さ。それも、今までのフライトシミュレータのように、グラフィックが〝ガクガク〟と動くのではなく、ほんとうに空を飛んでいるように動く。ボクじゃなくても、今までのフライト物はなんだったんだ？　と思ってしまうよ、キット。

とくにピラミッドの間をすりぬけて飛ぶ感覚は、1度味わったらまずやめられなくなるはずだ。

デモでさえこんなにスゴインだから、完成版ができたら、航空会社でもこの「レイダーレイダース」をプレイするんじゃないかな？

マウスでかんたん入力のアドベンチャー

3番手は「ゴーストバスターズ」で、日本でもおなじみになったアクティヴィジョン社のゲーム。この会社のアミーガに対する力の入れようもそうとうなものだ。

▲アクティビジョン社のAMIGA初のアドベンチャーゲーム「マインドシャドー」。

現在、パイナップルには「マインドシャドー」と「ハッカー」の2本のソフトが届いている。

そのなかから、今回は「マインドシャドー」というアドベンチャーゲームを紹介しよう。といっても内容は別の機会に紹介するつもりなので、遊び方を中心に書いてみよう。

グラフィックは、今までのアドベンチャーゲームのように上が絵で、下に3～4行のテキストがつくといった感じではない。上半分が絵で、下半分がコマンドリストといった感じになっている。

入力のしかたも、今までのように「GO WEST」とか、「GET PEN」のように、キーボードから入力するのではなく、そのコマンドリストのなかからマウスでクリックするようになっている。

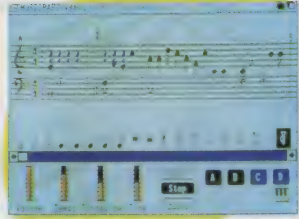
▲ほとんどマウスだけで進めるから、楽チン楽チン(「マインドシャドー」)。

▲調子にのって進んでいったら死んでしまった(「マインドシャドー」)。

たとえば動詞（LOOK）をクリックし、絵のなかの調べたい所へカーソルをもっていく。ふたたびマウスボタンをクリックすれば、それに対する情報が画面の下に文字として出てくるといったぐあいだ。

おかげで、とても楽にアドベンチャーゲームを楽しむことができるようになった。今までアドベンチャーが食わず嫌いだった人も、とっつきやすいようにプログラムされている。いうまでもなく絵はとてもキレイだ。

音楽ソフト・カレイドスコープも強力だぜ

アミーガは、強力なグラフィックチップとサウンドチップを持っていることは何度もふれてきたが、これらの機能をフルに使った音楽ソフト、グラフィックソフトもどんどん出てきている。

▲エミュレータ2なみにサンプリング音がバシバシ出せる「ミュージクラフト」。

そのなかから、エグソウェア社という新鋭ソフトハウスが発表した「ミュージクラフト」という音楽ソフトで遊んでみよう。

画面はシンプルだけれど、音がこれまたスゴイ。五線譜に下からマウスで持ってきた音符、休止符などをならべるだけで、すぐに今作った曲を聞けるんだ。この音もすべていくつかのサンプリング音から選ぶことができるので、何百万円もするサンプリングキーボード（エミュレータ2など）なみ、あるいはそれ以上の良い音で曲を演奏させることができる。もう、パソコンミュージックなんてもんじゃないぜ！

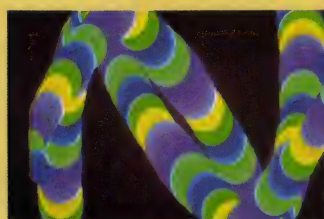
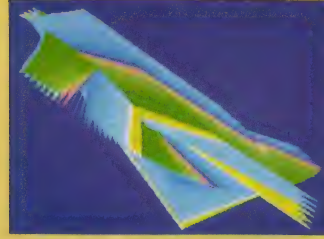
最後に、アミーガを買うとオマケについてくるエレクトロニックアーツ社の「ポリスコープ」をかんたんに説明しておこう。

これはアミーガで出せる4096色をふんだんに使ったカレイドスコープソフトで、今はやりの環境ビデオのようなものだ。

刻々と変化するグラフィックパターンをボーッと見ていると、つい異次元へトリップしてしまいそうな、たいへんキケンなソフトだ。

今回はパイナップル通信ファンのキミたちに、特別にアミーガ・サウンドを録音したカセットテープを5本プレゼントしよう。

宛先は、「BEEP編集室パイナップル通信係」まで。締切は3月末日の消印まで有効。どんどんハガキを出してほしいな。

ではまた、来月なにが出るか、お楽しみにね！

▲AMIGAを買うと、オマケでついてくる「ポリスコープ」。

▲「ポリスコープ」を見ていると、頭がトリップしてしまいそう。

君は名人!

今、ドリーミィサーカスの幕が上がる。

Ladies & Gentlemen, this is the biggest entertainment tonight…………

司会者の声が会場に響いた。いよいよ幕が開く。ああ、神さま、どうかぼくを助けて――君は思わず心の中で叫んだ。もう高いところが苦手とか、ライオンが恐いなんて言ってられない。もし、このショーで失敗したら、愛しのジェニーを憎きライバルに奪われてしまうんだ。ドリームサーカスの団長は、ひとり娘のジェニーを一番うまい奴と結婚させようとしていた。それは当然君であるはずだったのに…ところがどこからかキザなアイツが流れてきて、しかも空中ブランコが特別うまいときている!負けられない!君は再び心の中で神さまにお祈りをした。さあ、行くぞ一生一度の名人技のご披露だ!!

★　★

当ドリームサーカスでは、玉乗りや空中ブランコなど、5つのステージを、難易度別に2タイプ用意して、君のご来場をお待ちしている。演技のバックに流れるBGMもいろいろあって楽しいよ。

びーぴんぐルーム

（読者からの情報を大公開！）

テレホビー族のひろば

ゲーム狂なのじゃ

●ザナドゥ経過報告。
アイテムの中で最も重要だと思われるのは、マントル、タイムグラス、デーモンズリングの3つである。マントルは塔の中を探査するとき非常に有効だ。というのも一度入ったら出ることのできない部屋や隠し部屋があるからだ。後者2つは、使用すると自分がダメージを受けることなく相手を攻撃でき、有意義である。
なお、カルマは、××××（ブラックポーション）を取れば5ずつ下がる（ヒットポイントは半減する）。
また金を持たない状態で死ぬと一定量加算される。しかしそれは電源を切ってやりなおすか、X1ならIPLを押せば解決する。いちばん使い道のないのはバランスだと思うが……。しかし、マトックの使い方を知らずに解いた佐々木くん（2月号）君はえらい！ 私は尊敬する。
（東京都葛飾区・松井重樹）

●スカイキッドでミッションの最後に出てくる十字架の墓やチアガールを撃つと違うキャラクターになるよ。このほかパックマンの看板の上で宙返りをするとパワーエサやいじけモンスターなどが出現する。（山形県・BUNBOO）

●ガン・スモークでバグ発見。まず、何面でもいいから馬に乗ってボスをやっつける。ボスを倒したらすかさずボスに突っ込んでいくとボスは復活し、その後何発撃っても死ななくなりザコも出現しない。このとき敵の投げる武器を撃つと点数かせぎができるけどあまり意味はないよ。
（宮城県・みやけ軍団&TGV）

◀ファミリーコンピュータ

ヴォルガードII

●ハイスコア以下でゲームオーバーになったら、A（B）ボタンを押していると画面が青くなって、「プー」と音がする。
また、ロボットのときにレバーを下にして（ヴォルガードIIをしゃがませて）、上に（ジャンプ）すると高く跳べる。
（長野県・中沢太郎）
▼「プー」の音だけど、セレクトボタンを押してもできるゾ、と。

スペランカー

●チェックポイントを通過するときにタイミングよくジャンプすると何の反応も起こらないでそのまま行ける。もう1度もどれば通過の反応が見れる。
（長野県・永井正彦）

●隠れキャラを5個発見！
1つ目はダイヤモンド。各面にある十字の入った四角い岩を爆弾で爆破すると、ダイヤモンド（5000点）が現れる。2つ目はスペランカーの顔、3つ目はX2という文字、4つ目は薬ビン、5つ目はミラクルに似たもの（図1）。2つ目から5つ目はある一定の場所（図2のAとC、図3のEとG）でジャンプするとそれに対応した場所（図2のAならB、CならD、図3のEならF、GならH）にランダムに出てくる。スペランカーの顔を取ると1人増える。X2をとるとBGMが変わっている間は、取った得点が2倍になる。薬ビンを取るとBGMが変わっている間は、スピードとジャンプ力が3倍になる。ミラクルに似たものを取るとBGMが変わっている間は、無敵になる。
（東京都・耳ダレ）
▼他にも隠れキャラないのかなあ？ なんて欲ばったりして。

パックランド

●ラウンド1のひとつ目の消火栓を飛びこえるとき、ポーズをかけると再びスタートボタンを押してもゲームは始まらなかった。しかたなくリセットして、ゲームを始めたけど、ハイスコアの「H」の横に◢の形をしたものがでてきた。バグかな？
（神奈川県・スピンスカル）

▼ま、また隠れか!?

マクロス

●無敵になる方法を発見したぞ！ スペシャルターゲットを60発ほど撃って爆発させるだけ。だけど60発撃つのは、はっきりいわなくてもツライ。無敵でいられるのはその面だけだよ。
（神奈川県・ニセマリオのバカヤロー）
▼そのほか神奈川県・亀井誠クンからもおたよりあり。それから60発撃ち込めるのはロボット時（バトロイド）にしかできない。

エキサイトバイク

●障害物の上に人がでてきた。まずデザインモードでI・K・R・Sと設定して、ゲームをスタート。ライダーをゴール直前まで走らせると、ナントSの上に人が現れるではないか!! みんなもためしてみては
（滋賀県・今井克彦）

頭脳戦艦ガル

●ばっくんのだし方を見つけたよ。まずインターチェンジで、すべて左を選んで6面に行き、ワープしないでスコアを3万点以上にする。残機を0にして左のインターチェンジに入るとでるんだ。
（千葉県・?・?）
▼ばっくんというのはデービ

ーのマスコットキャラクターであるっ！

スカイデストロイヤー

●秘技を発見！　1つの飛行機を2度撃ち落とせるのだ。まず最遠方時（150点）で撃つと小さく飛行機が落ちていく。それを狙って撃つと飛行機は空中爆発するのだ。

（大阪府・林和教）

▼忍者くんの1000点法に似てるじゃないの。

1942

●巨大爆撃機（2万点）をかんたんに、しかも安全にクリアする方法をみつけた。まず、爆撃機の出るステージまできたら主翼と水平尾翼との間にP-38を入りこませればよい。あとは爆撃機の上下運動に合わせてP-38を動かし、連射すれば2万点なのだ。

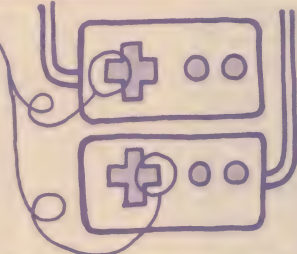
P・S　私はこれで92万点出した。

（兵庫県・榎本浩義）

▼余談だけど99万7200点以上いくと0点にもどってしまうんだ。私はコンティニュなしで32面までクリアできるのだ。グゥハハハ。

ロードファイター

●コントローラーI、IIをならべて、方向ボタンをそれぞれ左右逆にズ～ッと押していると敵にあたってもスピンしない。自車が端に寄ったら頭を使って中央にもどそう。

（千葉県・相木治）

▼ハイパーショットを持ってない人には、オススメの技だ。

スターラスター

●アドベンチャーモードでアステロイドにワープアウトする。次に、適当にアステロイドを壊すと「ゲットアイテム……」と出る。すると黒くなった星が青にもどった。

確実なやり方はわからないので誰か教えてください。

（富山県・山本優）

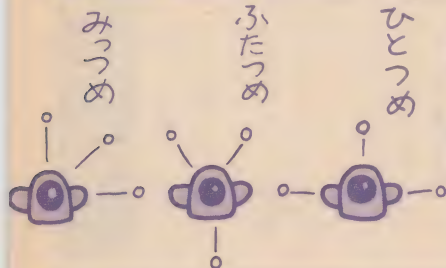
▼特定のアステロイドで32個のアステロイドを倒すと出現する。ほかにもDALTO（この意味を知ってるヤツは通だぜ！）といったアイテムがある。がんばってね。

ツインビー

●バグが出た。合体して2プレイヤーで戦っていたとき、1ステージの将軍とウインビーがやられた。そしてウインビーが新しく出てくる前にクリアしてしまった。2ステージが始まるとウインビーは操縦不能になり、画面上に消えたと思ったら、また画面下から出現。さらに画面上へ消えて爆発した。偶然なのかな？

（和歌山県・津田宏史）

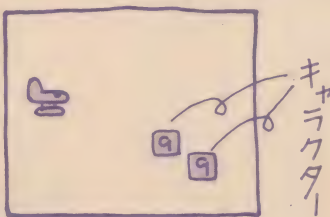
●セレクトボタンを押しながらキャンディを取ると、普通に取った場合と違った弾の飛び方になる。

（愛知県・丹羽真也）

●BGMのバグ発見。やり方はステージ1でラスト1機にする。そしてMAP最後の富士山あたりで死ぬ。大切なのは死ぬときに、BGMが将軍のBGMに変わる直前でないとダメ。うまくいくと、死んだときのBGMに将軍のBGMがミックスし、いつもは静かなスコア表示のときもBGMが流れる。

（埼玉県・橋本秀明）

テグザー

●テグザーがスケートするように足を動かさないで滑るんだ。やり方はテグザーの身長と同じ高さの通路で、十字コントローラーを左上か右上に押すと、ジャンプできないからレバーを倒した方向に滑る。

（茨城県・関根敦史）

●高得点の隠れキャラ発見。やり方は、まず1面をクリアする。そして2面が始まる前にセレクトボタンとA・Bボタンを押してズ～～とゲームを続ける。すると図のようなキャラが出てきてスコアは一気に18万点になる。

（埼玉県・平塚訓裕）

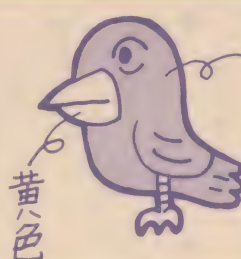
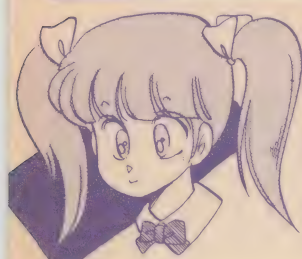
エグゼド・エグゼス

●隠れキャラを発見。方法はラウンド87と96で円を描くラフスカルを撃ちまくる。すると薄黄緑色の変なキャラが出現！　残ったラフスカルの上に乗り、動きを止めて撃ちまくったらかなり点が入った（よく見なかったけど、1発につき10万点ぐらいかな……）。50万点ほどかせいだら、佐吉が4から6個出てきた。

このキャラは大型昆虫ほどの大きさで、約5秒でパッと消えてしまった。

図1　POW　あここ

図2　黄　白

図3　オレンジ

●ひまな私は電磁波砲の残り数をめいっぱい増やしてみた。1から99までは普通に表示されたけど、99を過ぎるとA0となり、A9を過ぎたらなんとバウのかけら（図1）が十の位にでて、9を過ぎると、C0、C9を過ぎるとD0、D9を過ぎるとE0になった。Eの次は図2のようなものが出て、次はG、H、Iと続き、その後図3のようなものが出た。

（ともに島根県・佐々木伸一）

バイナリーランド

●小ペンギンを出すと無敵になることはみんな知ってると思うけど、小ペンギンの出し方はあまり知られてないね。出し方はかんたんで、グリンとマロンを何回も交わらせる

と生まれてくるんだ。キミもやってみよう。
（埼玉県・福富環）

ボンバーマン

●まず火にあたっても死なないパネルを取る。それから50面をクリアして3面までいく。そこで敵を全部殺して、ドアの後ろに立ってAボタンを押しっぱなしにする。ここではコマンドリアが出現し、ずっと点をかせいでいるとファミ・・・・・・コンの本体が出現する。
（埼玉県・横田徹）

ドラゴン・ワン

●バグを見つけた。各ラウンドの左側にいるボスを端へ追いつめ、これ以上さがれない所までさらに追いつめる。ここでボスを倒し、出たカギの真下へいき、真上へジャンプしてカギを取る。着地するときも真下へ降りる。すると、動けない、ジャンプできない、扉も開かない、操作できなくなったのでスイッチを切った。タイムが0になったら一体どうなるのかなぁ？　誰かためしてください。
（三重県・長谷川哲也）

チャンピオン アイスホッケー

●相手チームに5点以上差をつけるとチアガールが応援してくれる。
（青森県・坂田道太）

◀セガSG・SC・マークIII

ボンジャック

●隠れコマンドを見つけた。電源を入れて、SEGAのロゴ文字が出てからコントローラーで右3、下3、右3、下3、右3、下2、の順で押すと画面の中心よりやや右に「01」と数字が出る。その数字はコントローラーの左右を押すことで01～50面までを選べる（50面をクリアすると40面にもどる）。

次に、隠れコイン。B、E、R、S、C、5といったコインを見つけた。Bはボーナス、Eはエクステンド（B、Eはマニュアルにのっている）、Rはリターンでいくらたくさんの爆弾を取った後でも、このコインを取ると爆弾は全部置きなおされる。Sはスペシャルで、そのコインを取るだけでその面をクリアできる。Cはよくわからないが（たぶんクリアだろう）、取ると10万点入り、その面をクリアできる。5は単なる数字の5だけど、取ると面クリアしたときに倍率が5倍になる。
（東京都・耳ダレ）

▼耳ダレくんはスペランカーでも登場してくれたけど、なかなか研究熱心でヨロシイ。

ズーム909

●ゲームがスタートしたらすぐに上へいく。すると敵もよけるし、壁も半分すり抜けられ、100万点ボーナスが取りやすくなるんだ。でも、この技は惑星の谷しか使えないのだ。ちなみに100万点ボーナスの出し方は、できるだけ敵をよけ、ミサイルを撃たないで、アゴラをかんたんに倒し、ENEMIES・HITが60以内なら成功だ。ぜひ両方ためしてみよう。
（愛知県・石河裕之）

ヒーロー

●4面以後は、上から5つ目のカンテラを壊すと女の子が出てきて、彼女を助けるとヒーローが1人増える。
（東京都・猪野康彦）

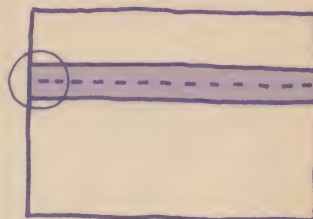
●裏技を見つけた。ACT4の坑夫が見える位置まで進んだら、上にもどる。そこからさらに進むと坑夫が女の子に変身し、助けるとヒーローは1人増える。
（神奈川県・セガはおもしろい）

サテライト7

●隠れキャラ発見！　最初のインザクトを倒し、さらに進むと「セガ」と書いた看板がある。そのすぐ左の木を撃つと、セガのジョイスティックが出てくる。点も入るんだ。
（岡山県・セガマークIII）

●隠れキャラを2ヵ所で発見したよ。1つ目は一番最初の道路で一番左に寄り、ASBMをうまく当てると出現するんだ（図参照）。2つ目は初めにでてくるSEGAの看板の左上の木をASBMで撃つと、ジョイスティックSJ-300のようなものが出現する。でも破壊できないんだ。
（東京都・セガMKIII命）

アストロ フラッシュ

●ダルアスの地下巨大要塞への行き方を発見！　まずアームキャリアを撃ち、アームカプセルを取ってルーレットをうまく「D」に合わせる。そして無人機械化都市でハイルンを殺すと廃虚（はいきょ）に土管のようなものがでてきて、自然にその中へもぐっていける。すると、地下巨大要塞に行けるのだ。その後も「D」キャノンでハイルンを撃つと、何度でも行ける。
（東京都・セガMKIII命）

◀スーパーカセットビジョン

マイナー2049

●3面でエレベーターに乗れる所へ行く（一番下はダメ）。そこで体を震（ふる）わせる。乗れる形になったら真上へジャンプ！　するとエレベーターの形が変わる。㊟モンスターがワープすることもある。
（愛知県・田中志幸）

「テレホビー族のひろば」に情報を送ろう!!

「テレホビー族のひろば」では、ファミコン、セガ、スーパーカセットビジョンのゲームでキミが発見した必勝法、バグ、楽しい話、くやしかったことなどを募集しています。書き方は自由ですが、技の紹介（やり方）は、なるべく具体的に書き、もし写真（図解も可）があればいっしょに送ってください。ただし、ハードを改造したり、故障をおこしたりする技は一切お断りします。
※原稿はすべてたて書きにし、下記まで送ってください。

〔送り先〕〒102 東京都千代田区四番町2－1
㈱日本ソフトバンク出版部 BEEP編集室
テレホビー族のひろば係

第2回ゲーム小僧アイデアコンテスト入選作品発表

ゲーム小僧

ニカイドウマサヒロ

おじいちゃんが死んでも

おばあちゃんが死んでも

おじさんが死んでも

おばさんが死んでも

涙一つ見せなかったのに

ファミコンがこわれたぐらいで

泣くやつがあるか!

[全体評]

今回は応募がとても多かった。ありがとう。

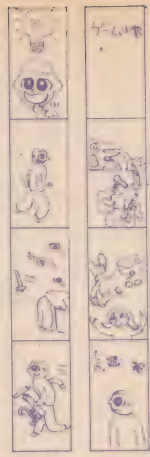
この中から何人かプロの漫画家になる人が出てくるかも知れないなァと思いつつ感心じながら、見せて頂きました。

それくらいユーモアセンスがいい。日本人も変わったか…。

こうした若い人がたくさんいるとぼくの漫画単行本もベストセラーまちがいなしなのに、残念でならない。

諸君、ユーモアのセンスをみがこう。それには、ぼくの漫画を買って読むのが一番。

(二階堂正宏)

▶ハイクォリティで、毛穴までくん

さすがは高校生、絵はこまかく表現できていてわかりやすい。でも漫画のアイデアの基本はたとえば、ゲームを知らない人でも、おもしろいと感じるものでなければいけない。つりの漫画をかいても、ボクシングの漫画をかいても、しかり。それにあまり興味をもたない人にも理解できるようにかくのがコツです。

▶妙井元明君

なにかなんでもゲームをやるんだ!という根性が笑いにつながっている。自転車を自転車らしく発電機は発電機らしくかけばもっとよかったね。そうすれば、絵の中に、よけいな文字を入れないですみました。ていでんという文字も余計。画面が暗くなればわかるからね。

▲山口大介君

なかなかブラックユーモアのきいているアイデアばっかりで感心しました。使わせて頂きたいくらいです。星新一さんのようなショート・ショートが将来は書けるかも知れませんね。ゲームのこともよく知っているようだし、笑わせ方もよく心得ていますね。

▼島貫徹君

今回は彼のが一番よかった。絵もアイデアもかなりなもの、おもわず笑ってしまいました。「すぐフロになれる」なんては言わないけれど、みかけは将来はぼくの商売がたきだな。

▶長田美登里君

だじゃれマンガですが、絵がかわらしいのと、たて長のコマをうまく使ったアイデアで当選です。ぼくもアイデアにこまるとダジャレマンガを書くことがありますが、あまり使わないほうがいいです。苦しいときだけにしましょう。

◀あらまぁきたない字の子供

たくさん送ってくれましたが、③のむかしむかし…が一番よかった。絵はとてもたのしいのですが、アイデアが、もう一ふんばり。今はこういうアイデアのないようなアイデアがうける時代のようですが、やはり基本はウームと相手をうならせるようなものがほしい。イラストレーターあがりのマンガ家がよく使う手ですが、マンガ家はもう一歩ふみ込んだアイデアで勝負。

◀野毛島貴志君

くり返しのおもしろさをねらった作品ですね。絵の中の文字は最小限にとどめるべきで、この場合、「火事だ」「その夜」「にげろ」は、いらなかったな。絵で十分わかるからね。

▶戸沢哲也君

アイデアをわかりやすく表現しているのが当選の理由。表現力があるんだね。絵は大胆だが、もう少していねいに描くともっとよくなるよ。サイフは逃がさんとグイッと握っている絵は力強くなかなかいいよ。

ゲーム小僧 アイデアコンテスト

BEEPでは今、二階堂正宏先生のマンガでおなじみの「ゲーム小僧」のアイデアを募集しているよ。

実際に8コマのマンガにしてもいいし、イラスト、ストーリーなどで送ってくれてもいい。これは、というアイデアができたら、「BEEP編集室ゲーム小僧係」あてに送ってね。採用分には、BEEP特製トレーナーかTシャツを贈呈するよ。たくさんのお便りを待ってるよ～ん。

ピックアップ

2月号読者ハガキより

●ビデオゲームでエキサイト!! というのがとてもおもしろかった。これからもおもしろい話をのせてほしいと思う。(東京都目黒区・中山謙太郎くん)

▼ビデオゲーム・ラボのスタッフ一同大よろこびであります。とくに㊓のS氏はグラディウスを終えた快感とが合体して夜も眠れません。

●RPG特集ももっとたくさん組んでほしい。(大阪府大阪市・丸井健太郎くん)

▼これで文句はありません。

●ファミコンのディスクとセガマークIIIのどちらを買おうか迷っています。おしえてください。(三重県・世古活士)

▼77AVにすればいいんでないの(Oh! FM某ライターさん)。

▼こら! 話を強引にもってくなっつーの!!

●ビデオゲームの特集はよかった。が、ホスタープレゼントがあればもっとよかった。(秋田県・佐藤朗くん)

●もっとプレゼントを増やしてほしい。(秋田県・納谷修平)

▼コナミのSさん、テクモのUさん、セガのIさん、ナムコのYさん、カプコンのOさんよろしく。

●今月号はPCシリーズのプログラムが多かったので、少しはちがう機種のプログラムを出してほしい(北海道・西村慎一くん)

▼Beep Loadのプログラムの大部分は投稿です。キミもがんばってプログラムしてください。

●ビデオゲームでエキサイト!! はたのしめた。最近は立体ゲームがはやっているけど行きつくと「ネバーセイネバーアゲイン」のように電気ビリビリとなる、なんてーのはどうかな!?(埼玉県・小宮英和くん)

▼あの世界征服ゲームでしょ。でも、電気ビリビリじゃメトロクロスのタツロウくんになっちまうぜ。

●ゲーム小僧特集をしてほしい。(札幌市・福島大吾くん)

▼たくさん集まってきたらやりたいと思います。

読者イラストコーナー

▲埼玉県戸田市・小柳大くん

◀鹿児島県鹿児島市・西村大くん

▶東京都清瀬市・伊藤茂行くん

▶秋田県仙北郡・遠藤正人くん

◀北海道室蘭市・松井哲男くん

▶兵庫県美方郡・らひてっくくん

▼福岡県北九州市・梶田晶子さん

◀愛知県江南市・河合哲也くん

▼願いかかなってよかったネ！
広島県安芸郡・弥生土器！

▼大阪府吹田市・KG9SPくん

▲茨城県那珂郡・仲田充紀くん

サークル紹介

★X-Iを持っている人、これから買おうと思っている人はぜひPLAYに入会してください。入会希望者は60円切手を同封して下記の住所へ。案内書を送ります。〒465 愛知県名古屋市名東区天白町植田梅森坂21-21梅森荘7-507 平賀敬行

★裏のドルアーガの塔の会
ファミコンの裏ドルアーガの各フロアの宝箱の出し方について情報交換をする会です。くわしくは60円切手を同封して下記まで。〒252 神奈川県藤沢市遠藤1-1-2滝ノ沢住宅2-1-02 鈴木祥史

★GAME&GAMEはファミコン、PC、MSXのソフト情報交換や、隠しコマンド、裏技の発見をするサークルです。会報は3ヵ月に1度発行。月会費は400円です。くわしくは60円切手を同封して、〒251 神奈川県藤沢市柄沢667 田中公彦まで。

★SPECIAL PAC-MANは三重県の人だけのファミコン、ビデオゲームサークルです。会誌は偶数月に発行で400円。三重県のこともいろいろ書いてあります。封筒と60円切手を同封して下記まで。入会案内書を送ります。〒514 津市大谷町1-351-5 伊藤雄二

★SAG会員募集
ファミコン、アーケードゲーム、最近はパソコンのアドベンチャーゲームに注目しています。会誌も発行します。くわしくは、下記まで連絡ください。〒509-02 岐阜県可児市愛岐ヶ丘5-1-62 宮本雄一

★FAST-MISSION
GWFの会誌F-Mは攻略法などが盛りだくさん。入会したい人は170円切手を、会誌がほしい人は400円分の為替+20円切手を同封して、〒116 東京都荒川区西日暮里2-24-5 安田秀勇 スタジオGWFまで。

▼BEEP編集室より
「サークル紹介」に投稿する際は、トラブル解消のため、必ず代表者の電話番号を書きそえてください。

伝言板コーナー

びーぴんぐルームで新しく伝言板コーナーを開設することになりました
そこで読者のみなさんから原稿を募集します 文通相手を見つけるためや、遠く離れた友人へのメッセージ、BEEPのライターへのファンレターなどなんでもかまいません。ただし、ソフトの売り買いに関する内容は受けつけられませんのであしからず。
送り先は「BEEP編集室内伝言板コーナー」です。

2月号読者プレゼント当選者

（敬称略）

①バイナリーランド
茨城県・金子宗正／山形県・片桐亮一

②ボンバーマン
宮城県・福野　剛／愛知県・宮崎英勝

③ヴォルガードII
岩手県・平山ひろたか／千葉県・篠塚良貢／神奈川県・宮武裕樹

④アストロフラッシュ
愛知県・桑名茂正／東京都・笠原信行／静岡県・平井　強

⑤サテライト7
石川県・新保敏幸／奈良県・木下　修／京都府・来嶋真也

⑥地球戦士ライーザ
千葉県・宇野千津子／宮城県・相沢　勉／千葉県・小杉圭吾

⑦セイバー
東京都・西澤　晶／大阪府・海老根雅之

⑧英雄ヤマトタケル
神奈川県・和田泰史／兵庫県・三宅淳治／愛知県・下原雅弘

⑨ジェムストーン・ウォーリア
島根県・天野義行／三重県・森　美貴／熊本県・堀川誠治／静岡県・藤田真英／埼玉県・斉藤史年／島根県・津口義明

⑩クリスタルソフトTシャツ
栃木県・高野幸司／長野県・宮坂国俊／京都府・土屋将之／千葉県・大澤貴徳／山梨県・竹野秀明

⑪ポーステック　カレンダー
北海道・金村昭彦／山田淳一／諏訪敬士／沢口知広／稲葉一紀／花川雄二／青森県・工藤浩司／佐藤純也／秋田県・大張健作／小松隆行／岩手県・古舘博幸／千葉貴俊／高橋雅明／大山　哲／福島県・鈴木洋司／篠崎祥二／木村毅則／秦喜久雄／山形県・佐藤　光／新潟県・菅沼善幸／安中　淳／小暮克典／富山県・榊原勇二／北村　亮／島野健一／石川県・藤垣光治／宮本敏和／長野県・中沢卓哉／茨城県・関　謙一／中山浩之／埼玉県・佐藤則雄／川田博一／山内義行／山田　肇／東京都・今増信幸／斉藤正弘／伊藤禎教／場谷　拓／佐々井朗／斉藤新一／加藤彰則／千葉県・林勝美／小泉大輔／深山　進／神奈川県・鈴木英輔／村山正樹／松本真也／小林晃之／静岡県・佐藤和寿／中沢裕文／岩舘一幸／秋野　徹／小沢剛／愛知県・西尾政典／早川準一／大山晴雄／加藤博之／酒井博久／岐阜県・高木和隆／片山優道／三重県・井原禎貴／天白　昭／和歌山県・岡山　隆／中谷正幸／山中稔之／浅野弘久／中原英雄／滋賀県・治武秀彦／春田栄治／兵庫県・江口隆志／西原　真／松尾信一／池田進一／野口浩二／奈良県・井上信也／大阪府・西野順一／盛田隆史／狩尾　充／田中勝己／浜野　昇／京都府・森口能行／辻　敦司／広島県・森田裕司／丸井てつお／岡山県・中村省二／中見信也／下高原和典／鳥取県・小田美由紀／山口県・安東慎一郎／竹中裕高／吉岡昌紀／島根県・田島一博／愛媛県・田中裕二／高知県・升田浩司／福岡県・岡村勝行／大分県・前原俊治／佐賀県・安武勝彦／鹿児島県・西村　大／城山正則／山畑仁志

⑫ビクター　カレンダー
神奈川県・桑原正人／熊本県・吉田伸也／大阪府・河村篤志／東京都・松井隆宏／東京都・岩川篤志／愛媛県・兵頭孝之／滋賀県・丹治徳彦／神奈川県・飯島健一／埼玉県・新井純一／三重県・猪木健一／愛知県・新田洋一郎／東京都・永堀克己／栃木県・鈴木　淳／大分県・稲葉　茂／兵庫県・野間一雄／神奈川県・小栗靖司／福岡県・岩本　功／岡山県・妹尾英樹／愛媛県・武田直樹／東京都・政池浩司

⑬ナムコ　カレンダー'86
大阪府・村田　督／静岡県・鈴木俊行／東京都・川西康之

⑭タイニートットカレンダー
北海道・森　一生／兵庫県・大谷隆一／群馬県・伊藤泰治

⑮スペース・ハリアー　ポスター
千葉県・岡田勇雄／福岡県・松長史朗／岡山県・光木健二／静岡県・兼高光浩／大阪府・浅井　健／愛知県・姫井賢治／埼玉県・田隝行利／宮城県・及川和史／新潟県・村山　勇／秋田県・鈴木一成

⑯フェアリーランド　ストーリーポスター
神奈川県・山下栄一／千葉県・伊藤正照／東京都・吉田浩二／北海道・坂口　寛／静岡県・平井　正／奈良県・西川宏明
福岡県・山下　理／北海道・遠藤誠一／滋賀県・田中慎一／東京都・村田秀和／香川県・尾崎浩司／三重県・増山利宏／京都府・植田真司／新潟県・渡辺克行／栃木県・中野繁幸／埼玉県・石合　博／愛知県・伊藤征弘／大阪府・芝野　誠／三重県・秋田大強力／福岡県・春日一美

⑰コズミックソルジャー　ステッカー
兵庫県・岡本竜也／香川県・横山広美／新潟県・広川一義／岐阜県・馬場信行／愛知県・吉村　裕／大阪府・神農茂登
静岡県・小池　晃　群馬県・中村　幹／兵庫県・中田　豊／香川県・宮村雅通／鳥取県・北村　国／石川県・脇内　徹／東京都・金坂晋之介／埼玉県・石田純一／東京都・菰生浩昭／大阪府・熊谷敏郎／神奈川県・篠原慶明／広島県・福西輝昭／静岡県・三輪祐樹／和歌山県・矢野　隆／千葉県・福原義光／新潟県・波田野光彦／兵庫県・松山浩二／福島県・勝沼　靖／神奈川県・石川哲也／三重県・浅井　剛／愛知県・大野　隆／宮城県・白塚利宏／岐阜県・宮川　亘／三重県・村田弘幸

ライター募集

BEEP編集室では、パソコンゲーム、ビデオゲーム、テレホビーゲームなどの原稿を書ける人を募集しています。東京近郊在住の人ならだれでもかまいません。①住所②氏名③年齢④電話番号⑤使用機種⑥得意なゲームの分野などを明記し、BEEP編集室あてに送ってください。

3月号ゴメンナサイ

●40ページ「16ビットゲーム30選」のなかのマッハIIIフライトシミュレータの写真がさかさまになっていました。

●48ページ「マグマックス」の脚部の写真が、プレイヤーの写真になっていました。

●54ページ「オバケのQ太郎」のスペシャルキャンデーは、これを食べるとガウガウ砲を3回ではなく、4回発射できます。

●158ページ「デビューあべにゅう」のZONEの機種が、PC-88（mkII／SR）／88SR、MZ-25とあるのは、PC-98（E／F／M／VF／VM／U2）のまちがいでした。

●149ページ「Ζガンダム」の写真説明で「メッサーラとハイザックに囲まれ……」のメッサーラはギャプランのまちがいでした。

●2月号166ページの「デビューあべにゅう」の記事のうち、デゼニワールドの対応機種にPC-98F（M／V）とあるのはまちがいでした。ハドソンでは、デゼニワールドをPC-98版で出す予定はないそうです。

今月もまたマチガイが出てしまいました。関係者の方々にご迷惑をかけたことをおわびします。来月こそはマチガイのないようにBEEP編集部一同頑張りますので、今後ともよろしくお願いします。

読者が選ぶ テレホビーゲームBEST10

総数 11233

ランク	前月ランク	ゲーム名	得票数
1	5	ツインビー	2724
2	1	スーパーマリオブラザーズ	1490
3	17	テグザー	673
4	2	ドルアーガの塔	556
5	4	ポートピア連続殺人事件	534
6	3	バックランド	497
7	7	スターラスター	481
8	30	ボンバーマン	454
9	6	1942	379
10	9	スペランカー	315

読者が選ぶ ビデオゲームBEST10

総数 11158

ランク	前月ランク	ゲーム名	得票数
1	1	魔界村	1496
2	—	スペースハリアー	1068
3	4	ガンスモーク	769
4	2	テラクレスタ	753
5	5	グラディウス	742
6	6	ドラゴンバスター	700
7	3	ハング・オン	673
8	25	ASO	604
9	11	エキサイティングアワー	315
10	—	スカイキッド	230

読者が選ぶ パソコンゲームBEST10

総数 10806

ランク	前月ランク	ゲーム名	得票数
1	3	ザナドゥ	2308
2	1	テグザー	1437
3	2	ハイドライド	1164
4	5	ハイドライドII	823
5	4	ザ・スクリーマー	320
6	6	ザ・ブラックオニキス	310
7	8	ウィザードリィ	251
8	12	ウイングマン	187
9	7	ザ・キャッスル	182
10	—	夢幻の心臓II	171

※この集計は、2月号の愛読者カードでの得票数によるものです。

バックナンバーのお問い合わせ

バックナンバーは、お近くの書店で注文できます（1・2・3・4・5号は品切れ）。

どうしても手に入らないときは、直接弊社へ現金書留で注文してください。定価（1冊360円、1、2月号は1冊390円）のほかに、郵送料が必要です。

郵送料については、日本ソフトバンク出版営業（03・261・4095）へお問い合わせください。
〒102 東京都千代田区四番町2-1
㈱日本ソフトバンク出版事業部
営業あてにお願いします。

●6月号

☆特集 パソコンゲームでワッショイ!!
・ファンタジアン徹底研究講座
・スターアーサー伝説傾向と対策編
☆ファミリーコンピュータ
・けっきょく南極大冒険／スペース・インベーダー／ギャラガ
☆アクセス・トゥー・アメリカ
☆ビデオゲーム・ラボ
☆パワー全開!!セガのゲームワールド

●7月号

☆特集 スポーツ・エキスポ'85
・サッカー、陸上、体操、ピンポン、テニスほか
☆徹底研究
・ドラゴンスレイヤー 魔宮の戦い
☆ビデオゲーム・ラボ
・テディーボーイ・ブルースほか
☆ファミコン・ゲーム
・ディグダグ／フラッピー／スターフォースほか
☆特別企画 MEGA ORBIS

●8月号

☆特集 テレホビーゲーム大作戦 パートII
・スパルタンX／ドラゴン・ワン／スターフォース／ZOOM 909／ドアドア／ロードファイター／ジッピーレース／レッキングクルーほか
☆徹底研究 ハイドライド
☆緊急レポート エプシロン3
☆ビデオゲームラボ ワイバーンF-0ほか
☆新連載 YATATA WARS

●9月号

☆特集 おもしろプレイ大集合!!
人気ゲームの㊙プレイをマニアが公開
・ブラック・オニキス／バルーンファイト／ゼビウス／チョップリフターほか
☆徹底研究 アステカ／ワールドゴルフ
☆ビデオゲーム・ラボ
・キング・オブ・ボクサー／バラデューク／ペンギンくんウォーズほか
☆YATATA WARS

●10月号

☆特集 ゲームデザイナーの頭脳を解剖する
・ハイドライド作者・内藤時浩クンの発想法
・図解・ボクのゲーム構成術ほか
☆ファミコン・ロボゲーム
☆徹底研究 ウルティマII
☆ファミコン・ゲーム
ハイパースポーツ／10ヤードファイトほか
☆ビデオゲーム・ラボ
・魔界村／タンクほか

●11月号

☆特集 モータースポーツでぶっとばせ!!
・ファミコン、MSXからビデオゲームまで注目ニューソフト勢ぞろい！
☆ファミコン・ゲーム
・スーパーマリオブラザーズほか
☆徹底研究 レリクス
☆PC/FM版チャンピオンシップ・ロードランナー全50面アドバイス
☆ビデオゲーム・ラボ

●12月号

☆特集 ペーパーゲームで遊ぼう
・どすこい紙相撲／ボードゲームで遊ぶドルアーガの塔／ペーパーアドベンチャーコンストラクションほか
☆BEEP読者が選んだゲームBEST50
☆ファミコンゲーム チャレンジャー／1942
☆徹底研究I モール・モール
☆徹底研究IIザナドゥ
☆ビデオゲーム・ラボ テラクレスタほか

●86年1月号

☆特集I ま、ファミコンなワケだ!!
・ツインビー／マッハライダー／マクロス／エグゼド・エグゼス／スターラスターほか
☆特集II 名作R.P.G.研究編
・ウルティマII、III、IV、ウィザードリィ
☆徹底研究 ザ・スクリーマー
☆緊急レポート ブラスティー
☆ビデオゲーム・ラボ ガンスモークほか
☆特別付録 BEEP 1986 CALENDAR

●86年2月号

☆特集I ビデオゲームでエキサイト
・スペースハリアー／バトルバードほか
・3D体験メガネ付
☆特集II テレホビーゲーム ファミコン・セガ
☆徹底研究 夢幻の心臓II
☆緊急レポート ジェムストーンウォーリア
☆ビデオゲーム・ラボ

●86年3月号

☆特集I 16ビットゲームを撃て!!
・ビデオ感覚の高速描画で興奮の視覚体験 ZONE
・ダイナミックなBGMで絵物語を メルヘンヴェールIほか
☆特集II ファミコン・セガ
グーニーズほか
☆徹底研究 ハイドライドII
☆ビデオゲーム・ラボ

大募集

Beep Loadゲームプログラム

ゲームのジャンルは問いません。未発表のオリジナルゲームをどしどし投稿してください（ショート、ロングいずれも可）。

●プログラムはテープに入れてください。投稿作品は原則としてお返しできませんので、あらかじめコピーをとってください。

●プログラムの内容の説明、操作方法、遊び方を、400字づめ原稿用紙3枚以内にまとめてください。原稿には、対象機種、使用言語、住所、氏名、年齢、学校名または勤務先、連絡先電話番号を明記してください。

原稿

「ぴーぴんぐルーム」、「スペースバー（はみだしBEEP）」について、原稿を募集します。

★「ぴーぴんぐルーム」は、ゲームについて、みんなの声をのせるページです。たとえば、「これは楽しい！ ゼッタイおすすめソフトだ」、「がっかり！ 期待はずれのソフト」、「ゲーム言いたい放題」、「ここが知りたい。だれか教えて」、「これからのゲームはこうあるべきだ」などなど、ゲームについてなら、なーんでもOK。

●原稿は400字づめの原稿用紙なら1枚ぐらいをめやすにしてください。

★「スペースバー（はみだしBEEP）」にも、みんなの声を寄せてください。

●原稿は100字ぐらいをめやすにしてください。

※原稿はすべてたて書きにし、係名を明記のうえ下記まで送ってください。

送り先 〒102 東京都千代田区四番町2-1
株日本ソフトバンク出版事業部
BEEP編集室 　　係

BeepLoad

ペキンダックハント

ファミリーコンピュータ

安村隆博

舞台は中国。あなたは逃げ出してしまった、ペキンダックをつかまえなければなりません。でも、木や山の陰に逃げられると、いくら撃ってもつかまえられないし、1羽だけ、姿だけで実体のないやつがいて、これはけっしてつかまえることができないのです。

さあ、あなたは、いったい何羽のペキンダックをつかまえられるでしょう。

遊び方

RUNさせると、登場するペキンダックの数を聞いてくるので、好きな数を入力して

BGグラフィック画面データ

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
0																												
1																												
2																												
3																												
4																												
5																												
6													103	123	103	123	103	123										
7												103	123	103	123	103	123	103	123									
8													103	123	103	123	103	123										
9												103	123	103	123	103	123	103	123									
10													103	123	103	123	103	123										
11							103	123				103	123	103	123	103	123	103	123									
12						103	113	113	123				103	123	103	123	103	123										
13					103	113	113	113	113	123		103	123	103	123	103	123	103	123				G01	G11				
14				103	113	113	113	113	113	113	123				H63	H63						G01	G21	G31	G11			
15			103	113	113	113	113	113	113	113	113	123			H63	H63					G01	G21	G21	G31	G31	G11		
16							H63	H63							H63	H63				G01	G21	G21	G21	G31	G31	G31	G11	
17	103	113	113	113	113	113	113	113	113	113	113	113	113	113	113	113	113	113	113	113	113	113	113	113	113	113	113	123
18	F23	F23	F23	G23	G23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	G23	G23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	G23	F23	F23	F23	F23	G23	G23	F23	F23
19	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	G43	G43	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	G43	F23	F23	F23	F23	F23	F23	G23	G23	G23
20	F23	G23	G23	G23	G23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	G23	G23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	G23	F23	F23	F23	F23	F23	F23

ください（あまり小さい数字を入れると、何もしないうちにゲームオーバーになってしまうので、100以上の数字を入力したほうがいいでしょう）。

すると、ペキンダックと照準が現れるので、照準を合わせて弾を撃ちます。

操作方法は、✚キーで照準が8方向に移動、Aボタンか Bボタンで弾の発射です。

最初に入力した数だけのペキンダックが画面に出るとゲームオーバーです。ただし、画面には、あらかじめ何羽かのペキンダックが表示されているので、注意してください。ゲームが終わったら、何かキーを押せば最初から始まります。

なお、かんたんすぎるという人は、270行のMOVE文中の数字をかえれば、ゲームにならないほど、鳥を速く動かすことができます。

最後に

最近は、ファミコン専門の雑誌がたくさん出ているけど、ビデオゲームやパソコンゲームのことまで出ているBEEPのほうが、すばらしいと思います（これはマジで）。

ですから、これからも、ホビーゲーム、ビデオゲーム、パソコンゲームをバランスよく取りあげてください。もちろん、ファミコンもたくさん取りあげてほしいけど……。

それでは、ゆっくり楽しんでください。

ペキンダックハント　ファミリーコンピュータ

```
10 CLS:CLEAR:INPUT"ﾅﾝﾜ",A:X=120:Y=120:VIEW:CGSET1,1:PALETB&H0,1,54,22,2:FORI=0TO
7:GOSUB270:NEXT:LOCATE9,21:PRINT"ｺﾚﾏﾃﾞﾉ ﾎｶｸｽｳ";:PLAY"CDE:EFG:GAB":SPRITEON:DEFSP
RITE0,(3,1,0,0,0)=CHR$(176)+CHR$(177)+CHR$(178)+CHR$(179)
20 SPRITE0,X,Y:LOCATE13,22:PRINTS;" ﾜ";:MOVE0,1,2,3,4,5,6,7:K=0
30 IFG>A THENCUT0,1,2,3,4,5,6,7:PLAY"T4G3RGRGRERGRGRGRC5":CLS:SPRITEOFF:LOCATE9,
10:PRINT"GAME OVER";:LOCATE5,13:PRINTA;" ﾜﾁｭｳ";S;" ﾜﾃﾞｼﾀ";:PAUSE:GOTO10
40 R=STICK(0)
50 ONR+1GOTO140,60,70,140,80,90,100,140,110,120,130
60 X=X+10:GOTO140
70 X=X-10:GOTO140
80 Y=Y+10:GOTO140
90 X=X+10:Y=Y+10:GOTO140
100 X=X-10:Y=Y+10:GOTO140
110 Y=Y-10:GOTO140
120 X=X+10:Y=Y-10:GOTO140
130 X=X-10:Y=Y-10
140 R=STRIG(0)
150 IFR=0THEN200
160 FORI=0TO7:IFABS(X-XPOS(I))<16ANDABS(Y-YPOS(I))<16THENK=I
170 NEXT:PLAY"T102C0ET403":IFK=0THEN200
180 IFSCR$((X-16)/8,(Y-24)/8)<>" "THEN200
190 S=S+1:G=G+1:ERAK:I=K:GOSUB270
200 IFX<20THENX=16
210 IFX>216THENX=216
220 IFY<28THENY=24
230 IFY>136THENY=136
240 FORI=0TO7:IFXPOS(I)<20ORXPOS(I)>216ORYPOS(I)<28ORYPOS(I)>136THENG=G+1:GOSUB2
70
250 NEXT
260 GOTO20
270 T=RND(8)+1:O=RND(194)+20:P=RND(112)+24:DEFMOVE(I)=SPRITE(3,T,5,255,1,3):POSI
TIONI,O,P:RETURN
```

INFORMATION インフォメーション

春のソフトフェア'86

J&P渋谷店では、3月21日から5月5日までの40日間、"春のソフトフェア'86"を開催する。

同店では、去年の暮れから今年にかけて"冬のソフトフェア'85"を開催したが、各イベントとも大好評のうちに幕を閉じた。そこで、人気企画の第2弾や新しい企画を用意して、今回のフェア開催となったわけだ。

なかでも、目玉企画となるのが、"質問の広場シリーズ"。前回は、ソフトハウスを招いて、新作情報や各種質問に答えたが、今回はその第2弾として"ロールプレイング質問の広場"が開かれる予定だ。今のところ、招くソフトハウスとして、BPS、日本ファルコム、スクウェア、クリスタルソフトなどが予定されており、ブラックオニキス3、アーコン、スクリーマーなど新作、人気ソフトについて、最新の情報が聞けそうだ。

また、この他にも、有力学習ソフトメーカーを集めての学習ソフトキャンペーンや、MPUシステムを使ったMIDIの入門講座、メーカー別キャンペーンで、各メーカーの人たちと話ができたり、いろいろな情報やソフトが魅力的に入手できるなど、(得)企画がいっぱいだ。

場所が渋谷だけというのがちょっと残念だけど、期間も長いので、ぜひでかけてほしい。きっとなにか得するよ!

問い合わせ●J&P渋谷店(☎03・496・4141)

ツインビー完全突破認定証

コナミから発売されているファミコンソフト「ツインビー」。みんなも、すっかりプロ級の腕前になっていると思うけど、そんなツインビーファンに、うれしい「ツインビーライセンス」のお知らせだ。

じつは、このツインビー、99面をクリアすると、得点の下に"KEYコード"が表示されるのだ。まずは、この"KEYコード"を出さないとライセンスはもらえないというわけ。

みごと"KEYコード"が出せたら、すぐに応募しよう。先着2000名に「ツインビー完全突破認定証」が送られる。さらに、そのなかで先着100名のスーパープレイヤーは、特製グッズまでもらえちゃうのだ。

応募方法は、ハガキにKEYコードとそのときの得点、住所、氏名、年齢、電話番号を書いて、左記の住所に送るだけでOK。ただし、KEYコードは、得点によって異なるので、同じ番号を書いて何枚もハガキを出しても、1口とみなされるので注意しよう。

とにかく、早い者勝ちなので、いますぐに挑戦してくれ。やるっきゃないぜ!

問い合わせ・応募先●〒102東京都千代田区九段南2-3-14靖国九段南ビル コナミ㈱「ツインビー認定証」係(☎03・262・9111)

MUSIUM 2 コンテスト

ビクター音産では、昨年11月末からFM音源対応の音楽ソフト「MUSIUM 2」を発売しているが、3月1日から、この「MUSIUM 2」を対象としたコンテストを行っている。

内容は、オリジナル(自作)作曲部門、アレンジ(既成曲)部門にわかれており、それぞれから、最優秀賞1名、優秀賞5名が選ばれる。審査対象は、FM音源3声とPSG3声の計6声をいかに使いこなすかがポイントだ。

賞品も豪華で、最優秀賞には「ビクターCDプレイヤーXL-V77」が、優秀賞にはビクター音産から発売されているCD、レコードまたは音楽テープ(定価4000円以内)が、そして参加賞はクロスメディアソフト特製ボールペンが、それぞれ贈られる。

応募方法は、「MUSIUM 2」で作成した曲データを、フロッピーディスクまたはカセットテープに登録して、住所、氏名、年齢、職業、機種名および制作ポイントを明記のうえ左記まで。

なお、期間は3月1日から5月末日まで。結果発表は、7月発売の8月号各雑誌広告で行われる。

1人何曲でもかまわないので、どんどん応募してほしい。

問い合わせ・応募先●ビクター音楽産業㈱PS制作部(☎03・406・0002)

ロードランナーチャンピオン認定証

ソニー㈱では、MSX「チャンピオンシップロードランナー」全60面をクリアした人に、「チャンピオン認定証(テレホンカード付)」のプレゼントを実施している。

60面すべてをクリアした人は、取扱い説明書に添付されている応募用紙に、第60面目のパスワードと、所定事項を記入のうえ、どんどん応募しよう!

有効期間は、1986年9月末日消印有効。ただし、応募者が1000人に達した場合は、その時点で締め切りとなる。

問い合わせ・応募先●〒108東京都港区高輪4-10-18ソニー㈱ APS「チャンピオン認定証プレゼント係」

パソコン用ジョイスティック新発売

スピタル産業から、パソコン用ジョイスティック「JOY-8MG」が発売された。

この「JOY-8MG」は、MSX、PC-6000シリーズ、X1シリーズ、パソピア7、その他、D型9ピンコネクターのジョイスティック端子付コンピュータに適合する。

おもな特徴として、1秒間に約15発の連続発射機能（ノーマル使用も可）、上部のトップスイッチが、ワンタッチで上向きから水平向きに回転し、ゲーム内容に合わせた選択が可能。シューティングスイッチが、トップからベースへ、スライド切り替えスイッチにより瞬時に切り替え可能などがある。

価格は3980円。パソコンのアクションゲームファンにはピッタリの1台だ。

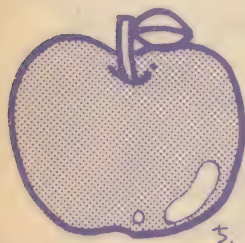
問い合わせ●スピタル産業㈱（☎03・251・2918）

最上位機種「Macintosh plus」発表

アップルコンピュータに、シリーズ最上位機種「マッキントッシュ・プラス」が登場した。

現行の「マッキントッシュ」と比較すると、RAMが512キロバイトから1メガバイトに、ROMが64キロバイトから128キロバイトに、さらにFDDを片面から両面にすることで400キロバイトから800キロバイトと、すべてが2倍に拡張された。

またバックパネルには、SCSIポートを装備しており、周辺機器を最大7台まで接続できるうえ、高速のデータの転送が可能になっている。

ソフトに関しても、マッキントッシュ用のソフトがほとんどそのまま使用できる。また、マッキントッシュの128K、512Kバージョンのユーザーに対しては、有償でマッキントッシュ・プラスへのグレードアップサービスを行うということである。

その他、同時に「800キロバイト外部ディスクドライブ」「レーザーライター・エンハンスト・バージョン」「レーザーライター・プラスキット」も発表された。

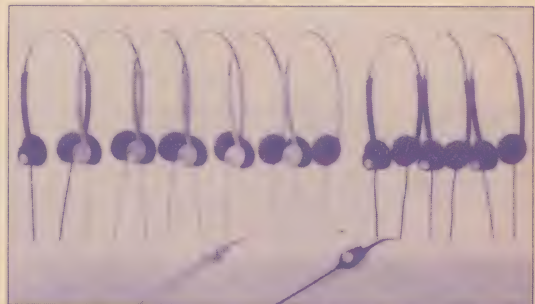
「マッキントッシュ・プラス」の価格は64万8000円。

問い合わせ●アップルコンピュータジャパン㈱（☎03・582・9181）

日本ビクターの新製品

日本ビクターから、オーディオファン向けに、新製品が発売された。

これは、ヤングにターゲットをしぼったステレオヘッドホン。最近では、ヘッドホンステレオ、Wカセット、ミニコンと、音楽と日常生活は切り離して考えられないくらい、密接な関係になっている。そんななかで「持っていて楽しくなり、仲間との会話が広がるデザインを持ったもの」という、ユーザーの意見を取り入れて登場したわけだ。

このヘッドホン、4800円と3800円の2機種あり、どちらも、小型・軽量ながら音質重視設計、カラーバリエーションも豊富で、ファッションの一部として使うことができる。

デジタル化に対応する音質向上、透明感のあるグレイッシュクリアハーフ採用による新感覚デザインだ。

前出のヘッドホンと同様、ファッション感覚で使えるのはもちろん、小学生からアダルトまで幅広い層に使ってもらえる。どちらも、46分から90分までの4種類あり、価格はノーマルタイプが470円から890円、ハイポジションタイプが570円から1100円。

問い合わせ●日本ビクター㈱（☎03・241・7811）

横浜でロールプレイングしちゃった！

今、アメリカで大人気のファンタジーロールプレイングゲーム「ガントレット」の日本での発表を記念して、ナムコ主催のゲーム大会が行われた。

2月23日、日曜日。家族連れやアベックでにぎわう横浜相鉄ジョイナスイレブン入口へ突如集まった大勢の少年たち。ナムコのテレホンサービスを聞いてあわててかけつけたとか。

その日だけはゲーム代タダというのも手伝ってか、設置されたガントレットには順番を待つ長ーい行列ができた。

パンフレットとバッジの思いがけないプレゼントなど、楽しいひとときを過ごした。

新・ここがキライだシリーズ 第4回

わたしはボードゲームがキライだ!!

かつて茶の間をにぎわせた「人生ゲーム」「億万長者ゲーム」「バンカース」などはどこへ行ってしまったのだろうか。
幻のゲームを求めて、松岡正の旅は続く。

文・松岡 正

ボードゲームはゲームの王様だった！

今から15年ほど前、まだコンピュータゲームが出現する以前のこと。トランプと並んでボードゲームが、ゲームの王様であった。

TVでは「人生ゲーム」だの「大富豪ゲーム」だの「社長ゲーム」などのコマーシャルが、連日流されていた。当時、私のような世代の人間は、みんなで集まっては、これらのボードゲームに熱中したものだ。

しかし、今やゲームの主流はすっかりコンピュータゲームにとってかわられ、ボードゲームはオモチャ売り場の片隅に追いやられてしまっている！

ボードゲームで育った私としては、この現状に涙を流さずにはいられないのである。なぜ、あれだけさかんだったボードゲームがすたれてしまったのだろうか？

その原因を考える前に、まずファミコンとゲームセンターのゲームしか見たことのない読者に、ボードゲームとはどんなゲームだったのかを説明しておこう。

ボードゲームといっても、いろいろな種類のゲームがある。サイコロを使ってボード上のコマを進め、早くゴールまで行ったものが勝ちという双六。サイコロを使いながらも、そのなかでプレイヤーの選択が必要なもの。あるいは、サイコロをまったく使わず、プレイヤー同士の頭脳戦略だけで戦うものもある。

ドラマにあふれた人生ゲーム

ここでは、ボードゲームの傑作として名高い、人生ゲームを紹介してみよう。

人生ゲームは、今から15年ほど前に誕生した。

ゲームは、正方形のボードのなかにぐるぐるとめぐらされた道を、赤・黄・青などの車で進んでいくもの。2～8人で遊ぶことができ、ルーレットを回して出た数だけ自分の車を進めていけるのだ。

最初に専門家コースへ進むか、ビジネスコースに進むか決め、それから職業を選ぶ。職業のマスに止まらなかった人はアルバイトになる。そして給料日のマスを過ぎるごとに、自分の職業の給料をもらっていくが、アルバイトはルーレットの出た目の1000倍が、アイドルスターは1万倍が給料になる。

あとは、結婚・出産・転職・株・大地震など、人生のさまざまなドラマを経ながら、コマを進める。

その過程で富をふやしていくのだが、なかでもおもしろいのが転職コースで、今の職業に満足していない人は他の職業にかわることもできる。ほかにも他人から金をもらえる〝仕返し〟や、自分のコマ前後10マスにいる人の財産半分を銀行にもどさなければならない

〝大地震〟など、なんともドラマに満ちたゲームなのだ。

そして最後の決算日には、自分の子供（車にさしたピンの数でわかる）を売り払って、ルーレットで、人生最大の賭けに挑むのだ（それにしても、子供を売るとはなんというドライな発想だろう！）。

大もうけした人は悠々自適の余生を送ることができるが、大損した人には貧窮生活が待っている。

波乱万丈の人生を、じつにおもしろおかしくシミュレートしているゲームなのだ。

大バクチに賭ける者、堅実な人生を歩もうとする者、それぞれのプレイヤーの性格がゲームの進め方にもよく表れて、とてもおもしろい。おまけに、各プレイヤー同士の駆け引きもあって、じつにアツくなれるのだ。

どうして、こんなにおもしろいゲームがすたれてしまったのだろう？

ILLUST／MAMORU YAMAMOTO

なぜボードゲームはすたれてしまったのか

ボードゲーム衰退の原因を考えるとき、おそらくだれでも指摘するのは、コンピュータゲームの異常な発達だろう。

しかし、コンピュータゲームの発達にともなって人々の目がそれに奪われるのは、当然の成り行きであって、それを必ずしもボードゲーム不振の原因にすることはできない。なぜなら、ボードゲームそのもののゲームデザインが優れていれば、コンピュータゲームが発達しようがしまいが、別のジャンルのゲームとして一般に深く浸透していくはずだから。

結論からいってしまえば、おとなの目に耐えられるニュータイプのボードゲームが出てこなかったからではないだろうか。

「人生ゲーム」「億万長者ゲーム」「バンカース」などで全盛期を迎えたボードゲーム業界は、それ以降、やたらうるさい色彩やデザインの追求にはしって、よりシンプルなニュータイプの完成されたゲームを創ってこなかったからだと私は思う。

あるいは、プラスチックを使ってのわけのわからない立体お遊びゲーム（じつは私はこれも大好きなのだが…）を作ったり、キャラクターに頼りきるだけのつまらないゲームで終わってしまったりしていた。

私が考えるに、ボードゲームはシンプルなのが一番だ。なぜなら、ボードゲームは複数のプレイヤーで遊ぶものなのだから、だれにでもすぐ理解できて、すぐに入りこめるものでなければならない。

パッと見てゲームが煩雑で、めんどうな感じがすれば、みなでパッと楽しむわけにはいかない。

だがもちろん、こうした考えとは反対に、よりマニアックで複雑なゲームもある。ウォーゲームだ。そのマニュアルはなんと数センチにも達し、ゲーム終了までには何日もかかってしまうというシロモノだ。

これら、ウォーゲームやシミュレーションゲームなどのマニア向けに、現在でも月刊誌が出ているが、それほど奥の深いゲームなのだ。

しかし、一般の人たちがウォーゲームをはじめようとすると、かなりの困難が待っている。ウォーゲームを買う前に、自分と同じ趣味の者を探しておかなければならないからだ。

よみがえれ！ボードゲーム

さて今度は、ボードゲームの長所をあげてみよう。

まず第一に、ボードゲームは大勢でワイワイ言いながら遊べるという点だ（もちろん、一人で真剣に頭を使うものもある）。

そして第2のもっとも重要な点は、人間対人間の頭脳ゲームであるということである。人間と人間の頭の闘いであれば、当然ゲームのたびに、さまざまな展開が見られる。対戦相手の性格や心理を読みとり、それにあった攻撃や防御をしなければならない。

また、人間対人間のゲームであれば、当然勝ったときの喜びや、負けたときのくやしさもひとしおで、それがまたゲームをよりおもしろくする要因なのである。

コンピュータゲームがどんなにすぐれていても、以上の2つの要素は絶対にマネのできないものである。

これだけ優れた点を持っているボードゲームだけに、コンピュータゲームに押されるばかりでなく、なんとかゲームの一ジャンルとして存在を主張してほしいものだ。

ボードゲームのアイデアは、もう尽きたとか、コンピュータゲームにはかなわないなどの声もきくが、ボードゲームのメーカーの人にも、もっともっと頑張ってほしいのだ。ボードゲームには素晴らしい長所があるのだから。

ゲームデザイン アイデアノート

第4回 続・ディベロップメントって何？

文●米平 申

前回は、ディベロッパーの役割を、ゲームデザインの流れを見ながら確認してきた。今回は、具体的にディベロッパーがやる、ディベロップメントという仕事がどういうものかを見てみよう。

●「買い物ゲーム」企画書誕生

ここに、まず、「買い物ゲーム」を作ろうとしている、あるソフトハウスのデザイナーがいるとする。

彼の考えた「買い物ゲーム」とは、次のようなアイデアから成り立っていた。

①このゲームは本社のキャラクターである「太郎君」を使用する。

②このゲームは、リアルタイム「買い物」シミュレーションゲームである。

③ジョイスティックと2つの押しボタンを使用する。

ボタンAでキャラクターはジャンプし、障害物をよけることができる。ボタンBでキャラクターは敵をキックすることができる。

④ストーリー

「太郎君」はお母さんのおつかいで目的地へ買い物に行く。とちゅう、さまざまな障害物が出現する。

画面は横スクロール。

●デザイナーからディベロッパーへ

さて、このような企画書（本当の企画書は、もっときちんとした細かいところまで書かれている）が、デザイナーからディベロッパーの手へ渡される。それと同時に試作プログラムがプログラマーへ発注される。

企画書を読んだディベロッパーは、すぐに検討を始めた。

「①については、まぁいいだろう。新キャラクターを作るよりは、今までわが社の人気商品で使われているキャラクター『太郎君』を使ったほうがユーザーにはなじみがあるはずだ（この『太郎君』は任天堂の『マリオ』のようなキャラクターだと思ってくれればいい）。

②だ。フムフム、リアルタイム『買い物』シミュレーションゲーム？ いったいどんなシステムなんだ？

③と④で書いてあるな……。

ゲゲッ！ どこが『シミュレーション』なんだョ！ これじゃ、ただのアクションゲームじゃねえかっ！（ここまでくると、ディベロッパーの頭は爆発臨界点に達している）」。

ディベロッパーは、企画書の矛盾点を冷静に探し出し（これを『アラ探し』ともいう。少なくともこの段階まではディベロッパーは冷静だ）、その後、デザイナーに電話をかける。

時に真夜中の3時である。

（いきなり）「このボケ！ 起きろ、マヌケデザイナーが！」

「今、何時だと思ってんだョ……」

デザイナーは夜中だろうが、早朝だろうが、自分のデザインが形になるまでは、おかまいなしに電話がかかってくるのを覚悟しなければならない。これ以下のディベロッパーとデザイナーの会話は、誌面の都合と内容の恐ろしさによってカットする。

●ディベロッパーの仕事

要するにディベロッパーはデザイナーに、企画書の矛盾点を冷静に伝え、デザイナーの作りたいのが『シミュレーション』と『アク

ション』のどちらなのかを再確認しておく。

ここでデザイナーは、『シミュレーション』の要素を重視したいという意思をディベロッパーに伝えてきたとする。

ディベロッパーは『シミュレーション』の意味を考える。『シミュレーション』とは、現実、または現実に起こりそうなことの模倣という意味だ。ちょっと違うけれども、「現実の事件のミニチュア」といってもいい。

女の子がよくやる「おままごと」は家庭生活のシミュレーションだ。「おままごと」は、1人でも自分の役割をうまく演じなければ、世界観が壊れてしまうというロールプレイでもある。これは深い遊びだ。

余談はさておき、ディベロッパーは現実の「買い物」をシミュレーションしてみた。

「買い物」に行くには「お金」を渡されないと始まらない。さらに「買い物」の目的地である「お店」が必要だ。「お店」へ行くまでの「道筋」もいくつかあるはずだ。たとえば、他人の家の庭を通る「近道」や「遠回り」がある。

次に、事件を考えてみよう。まず、「お金」を落とすという事件。道路が工事中で「遠回り」。そして「お店」の定休日。こういったことをディベロッパーはズラズラッと書き出して行き、デザイナーのアイデアを「シミュレーション」の要素を重視したゲームにするために再構成する。

ILLUST／Y.HASEGAWA

●買い物ゲームのディベロップメント

この作業で、デザイナーの最初のアイデアは修正され、次のようになった。

①マップは上から見たグラフィック。全方向スクロール。

②自分の「家」で「お金」を渡され、「お店」へ買い物に行き、帰ってくる。

③買い物の「所要時間」がボーナスポイントとなる。もちろん少ないほうが高得点。これによって、「近道」の必要性を理由づける。

④買ってこなければならない物の値段は「お店」ごとに違う。これはバーゲンセールの値段と考えよう。もちろん、値段の安い店で買えば、所持金との差額が多くなるので、その分はポイントとなる。これは「おだちん」とでもしておこう。

⑤キャラクターの進む道筋には、さまざまな障害が出現する。道路工事の「マンホール」、近道を通ったときに庭先に出現する「犬」、寄り道させようとする「友達」等々。

これらに接触すると「時間ロス」や「所持金の減少」となる。

⑥1面クリアすると「母親」に頭をなでてもらい、ほめられるというグラフィック、失敗すると怒られるというグラフィックが現れる。

⑦ボタンAで障害をジャンプ、ボタンBで障害をキックする（これらもポイントとなる）。

⑧タイトル『太郎くん、ハイ!』

ディベロッパーはデザイナーの意見を入れつつ、アイデアを「ゲーム」の形にしていく。

次に、これをもとにしてサンプル・プログラムが組まれ、プレイテスターにテストをしてもらうわけだ。

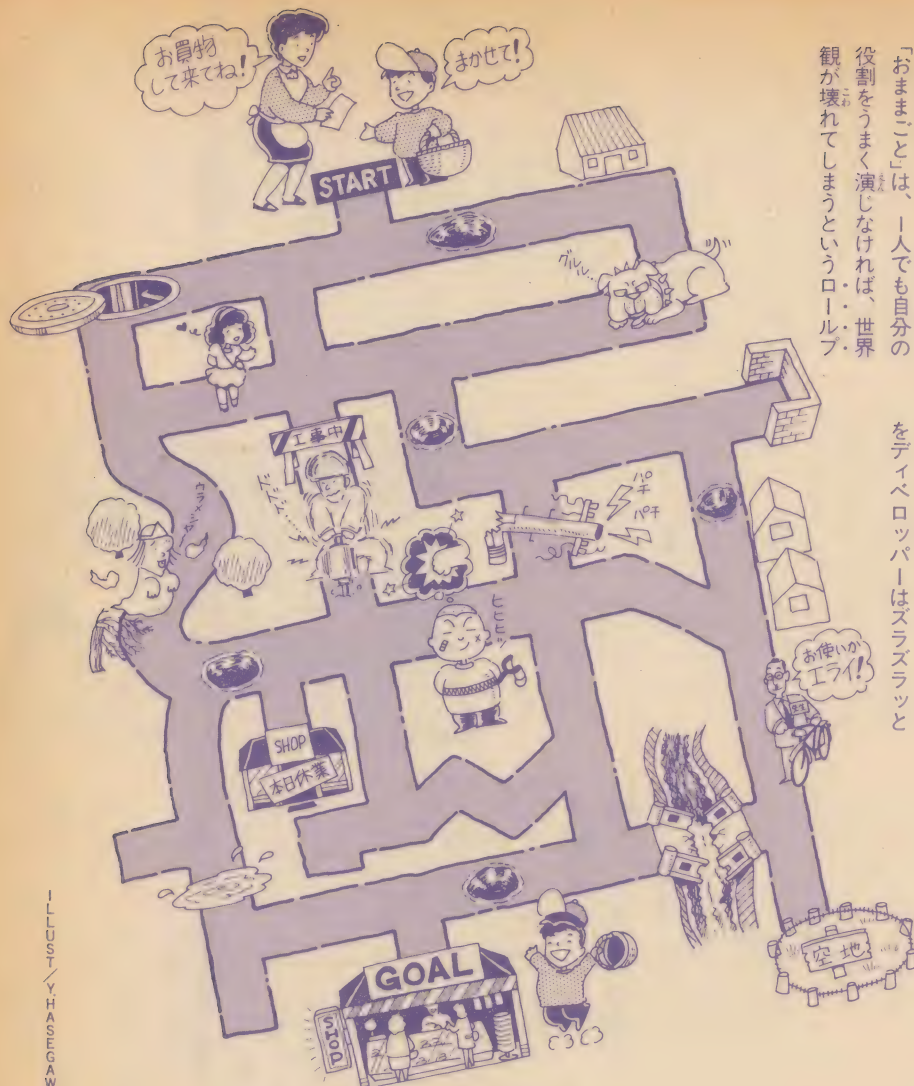
プレイテストでさらに「友達」よりは「いじめっ子」だ、とか、もっと全体を見通せるマップを端につけたらどうか、という意見が出る。

また、「骨」を拾っておくと「犬」に無敵になるというようなアイテムがほしいといった意見が出る。

プレイテスターたちの意見をもとに、ディベロッパーはさらにアイデアを練り直してデザイナーと相談する。こうして納得がいくまでアイデアを煮つめていき、ゲームとしての形ができる。

前回は、ゲームデザインの流れのなかでのディベロッパーの位置を、今回は具体的に役割を見てきた。今回の説明で、ディベロッパーが、デザイナーの「よき理解者」でなくてはならず、デザイナーのアイデアを「商品としてのゲームアイデア」に導く存在だということがわかってもらえたことと思う。

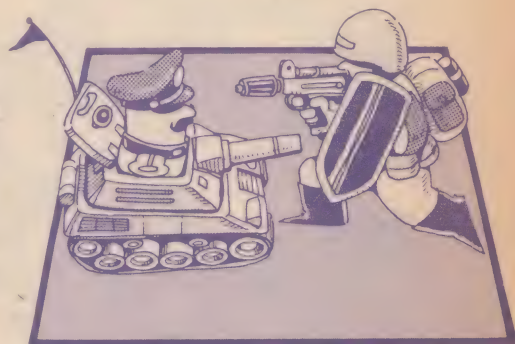
●将棋＋アクションゲーム「ザ・スキーマー」

さて、前々回に宿題として出した「将棋＋アクション」ゲームのアイデア募集で、HIGE君から

「ザ・スキーマー」というタイトルのゲーム・アイデアが送られてきた。

じつは「将棋＋アクション」というタイトルで募集したのは、『アーコン』というゲームがアップルから移植されるという話を聞いていたからだ。読者諸君も似たようなアイデアを出してくるんじゃないか、と思っていたら、意外にオリジナリティがあるゲームなのでビックリしている。

では、HIGE君のゲーム「スキーマー」を紹介してみよう。

画面は「マグマックス」のようになめ上から将棋を見たような感じで横スクロール、3画面分。1つのマス目には敵、味方1人ずつのキャラクター（合計2人まで）が入れる。

敵、味方のキャラクターが同一のマスに入ると戦闘。Aボタンで攻撃、Bボタンで防御。ここまでが基本。金将、銀将、飛車、角行、王将は「飛び道具」が使えるが、これは1回のゲームにつき、3回だけ。飛車、角行、王将には「飛び道具」は通用しない。

また、死んだ敵キャラを「持ち駒」にできる。

HIGE君は、さらに盤面にランダムに出現したり移動したりする敵、敵味方ともに損害をあたえる「スネーク」、「ダイナマイト」、「地雷」というキャラクターを設定している。

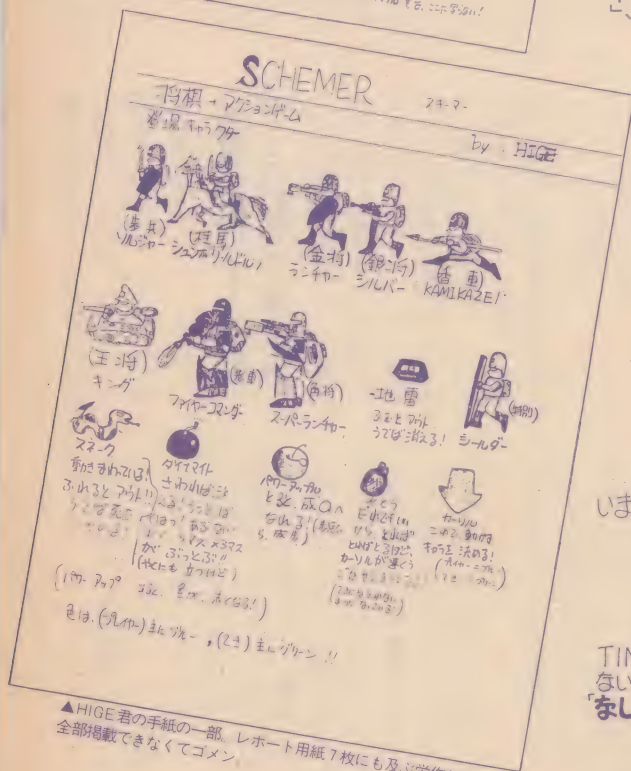
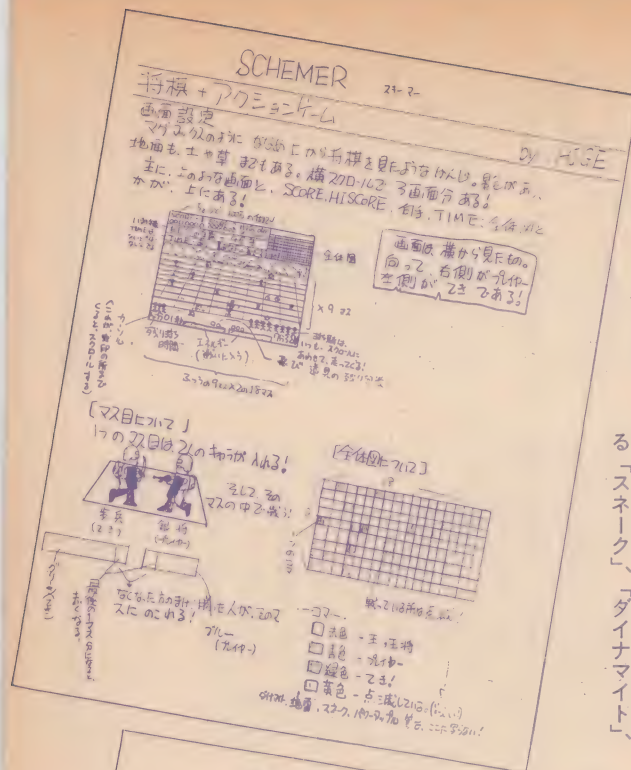
「パワーアップル」を取ると、「成り」として金将と同じ動きができ、「水筒」を取れば取るほど、動かす駒（キャラクター）を決める際の「カーソル」を動かすスピードが早くなる。この「カーソル」を動かすスピードが早くなるというのは各面ごとに持ち時間が決まっているので有利になるらしい。

内容はほぼこんな感じ。誌面のつごうで全部を載せることはできないけど許してね。

●開設！誌上ディベロップ・コーナー

さて、次回から誌上ディベロップ・コーナーを開設しようと思っている。これは、読者のゲーム・アイデアを、読者がディベロップしようというコーナーだ。ゲームの形としておもしろくなったら、日本ソフトバンクさんに頼んで商品化してもらっちゃおう、なんて考えている。つまり、「ゲームデザイナー版スター誕生」というわけだ。

そこで、第1回目はいま紹介したHIGE君の「ザ・スキーマー」を題材にして誌上ディベロップメントを展開してほしいんだ。キミなら、このアイデアをどんなふうに料理する？　鋭い意見を待ってるぜ！

それと、「われこそは」というキミは、どんどん新しいゲームアイデアを送ってほしいな。

▲HIGE君の手紙の一部。レポート用紙7枚にも及ぶ労作だ。全部掲載できなくてゴメン。

ちょうど100万の位まで
いまの手数
全体図
SCORE-1 0000000
SCORE-2 0000000
HISCORE 0000000
ただいまの手数 ―――― 46手
TIME ― あり
あなたの番です！
TIMEは ないときは「なし」とでる！
×9マス
カーソル（これが☆印の所までくるとスクロールする）
持ち騎はいつもスクロールにあわせて走ってくる！
5分01秒
7分32秒
残り持ち時間
エネルギー
飛び道具の残り回数
ふつうの9マス×9マスの81マス

RPG幻想辞典

第9回／キャラクターの特徴

文＝早川　浩
イラスト＝Nikov

今回は、RPGを構成する重要な要素、キャラクターについて書いてみたい。キャラクターは、その種族・職業によってパーティーを組む場合の組み方や、持てる武器・持てない武器が変わってくる。RPGの背景を知るうえでも見のがせない部分だ。

ギリシア神話パートII

前回の幻想辞典で少し紹介したギリシア神話。今回はその続きをやってみよう。前回は、ヘラクレスの話を中心にしたが、今回は英雄ペルセウスがメデューサを倒すまでについて書いてみたい。

メデューサ（MEDUSA）というモンスターは、ゴーゴン3姉妹の1人で、ほとんどすべてのRPGに登場するほど有名である。

メデューサは、美しい処女だったが、知恵と戦争の女神アテーナーと美しさを競っていた。しかし、アテーナーからその美しさを奪われたうえ、一番の自慢であった美しい巻き毛を蛇に変えられてしまった。

その結果、メデューサは恐ろしいモンスターになってしまったのである。その姿があまりにも恐ろしかったので、人間も動物も彼女を見たものはすべて石になってしまった。

ゼウスとダナエーの間に生まれたペルセウスは、生まれてすぐ神託（神の御告げ）により、セリーポス島に流されてしまった。しかし、この島の王ポリュデクテースにあたたかく迎えられた。

ペルセウスが大人になると、ポリュデクテースは昔からセリーポス島を荒らしているメデューサを退治するように命じた。

ペルセウスは、アテーナーとヘルメース（熟練、機敏の神）の好意を受けて、アテーナーから盾を、ヘルメースから翼のついたサンダル（これをはくと飛ぶことができる）を借りた。

ペルセウスは、メデューサの眠っているすきにそっと近づき、その姿をまともに見ないように注意しながら、手にした輝く盾の表面に映るメデューサの姿をたよりに、その首を切りおとしたのだった。

その首をアテーナーに捧げると、アテーナーは自分の盾の中央にその首をはめ込んだ。

この盾はその後、ペルセウスとアンドロメダの結婚式を襲ったピーネウスの一味を倒すのに使われた。

ちなみに、メデューサが首を切り落とされたときに流れた血が大地にしみこみ、そこから翼のはえた馬、ペガサスが生まれたのである。

このように神話のなかには、ふだん何げなくゲームに登場するモンスターが数多くいる。これはギリシア神話にかぎったことではない。有名なビデオゲームの「ドルアーガの塔」に出てくるドルアーガやイシターは、バビロニア神話に登場するし、ウィザードリィの酒場の名前「ギルガメッシュ」も同じように、バビロニア神話に登場する英雄の名前からとったものである。

キャラクターの特徴

さて、神話の話はさておき、今回のテーマのキャラクターに話をもどそう。

キャラクターの特徴といえば、種族、職業、能力値（各パラメータ）、性格などをあげることができる。これらはゲームのシステムによって重要になる場合と、そうでない場合がある。

ウルティマII、ハイドライドII、ザナドゥのようにゲーム中にキャラクターが1人しか登場しないものは、キャラクターの性格などはまったく関係なくなる。もちろん、職業、種族も別に細かく分けたりする必要がない。

逆に、ウィザードリィ、夢幻の心臓IIなど、複数のキャラクターでパーティーを組んでゲームを進めるものは、個個のキャラクターの職業、種族、性格などがかなり重要な意味を持ってくる。

しかし、能力値は、どんなゲームシステムだろうと、ゲーム展開に変化をつけるために必要な特徴といえるだろう。

いずれにしても、ゲームシステムをよく考えてから、キャラクターの特徴をつけていこう。

種族マニュアル

どんなゲームにおいても種族の基本となるのが人間だ。というのも、人間はすべての能力において平均と考えられているからだ。

そこからいろいろな種族が派生してくる。魔法の能力がすぐれているもの、すばしっこいもの、力の強いものなどさまざまだ。

これから説明するものは、すべて人間を基本と考えた場合、どこが優れているか、劣っているかを説明していこう。

人間

今さら何もいうことはない。ただ、生まれた環境によって、その能力は大きく変わってくる。能力の差はどちらかというと、職業の面で問題になってくる。

種族とは異なるが、人間には性別がある。男は力が強く、女は力がないかわりにカリスマ（人を惹きつける能力）が高い、という使い方をする場合もある。

エルフ

この人間に非常によく似た種族は、人間より背が少し高い（低いといわれることもあるが、どちらにしても人間とそんなに変わらない）。外見的には、とがった耳、美しい顔立ち、すらっとした体つきが特徴といえるだろう。

エルフは、本来は北欧神話の妖精でいたずら好きといわれているが、RPGで登場するエルフはもう少しちがっている。森に住みつき、木の精ともいわれている。この種族は、魔法を使うことを得意とし、RPGにおける魔法使いのはまり役といったらエルフ以外にいない。

力は人間に比べるとやや弱い。しかし、暗闇のなかでも目が見え、飛び道具をうまく扱える能力は、そんな欠点を補ってあまりあるだろう。

おもしろいことに、エルフともう一つの代表的種族ドワーフは昔から仲が悪く、いっしょにいるとすぐケンカを始めてしまう。しかし、逆にハーフリングとは仲がよい。

また、人間とも仲がよく、エルフと人間の間に生まれた子供は、両方の血を引く優れた戦士になっている。

ドワーフ

背の高さは人間の3分の2程度しかないが、体重は人間並みにある。がっしりした体格の種族である。

ドワーフの外見的特徴は、長いあごヒゲである。

能力的には、力が強く、生まれながらの戦士といえるだろう。その反面、魔法に関する能力は低く、ドワーフを魔法使いに育てようとするなら、その時間を戦士に育てるのにあてたほうが効果は何十倍にもなる。

ドワーフは、ほとんどを地下で過ごしているため、エルフ並みに暗闇でも目が見えるようになっている。それだけでなく、鉱物にもくわしく、とくに金（ゴールド）に対する愛着は異常なほどである。

背が低いだけに、両手で持つ大型の武器、とくに弓は使うことができない。むしろオノ関係の武器を好んで使うことが多い。

ドワーフはエルフと仲が悪いだけでなく、同じ地下に住むトロルとも仲が悪い。しかし、性格はおとなしく、パーティーを組んでも隊長の命令をよく聞く。

ハーフリング

名前のとおり、人間の半分の背丈しかない小人。ドワーフとちがい、体つきがそれほどがっちりしていないため、人間の子供のように見える。

見かけどおりすばしっこく（DEX）、職業としては盗賊に向いている。見かけのわりには体力があり、人間並みのヒットポイントを持っていることがある。体が小さく、素早いため、敵の攻撃をよけるのがうまい。

ふだんは人里はなれた地に穴を掘り、そこに住んでいることが多い。木や草のなかに隠れるのがとくにうまい。

ドワーフと同じく、魔法は使えない。また、臆病という欠点もある。

得意な武器は、器用さを生かすようなもの。弓矢、スリングなどである。しかし、ドワーフと同じように大きな武器は使えない。

ホビット (HOBBIT)

ハーフリングと同じ種族と考えてほぼまちがいない。

ホビットは、RPGの基礎をきずいたといわれている、有名なJ・R・R・トールキンの「指環物語」の主人公的役割をはたしている小人族のことである。

ノーム (GNOME)

一般的に知られているノームは、ハーフリングと同じくらいの体つきだが、その特徴は大きく異なる。

ノームとは、地の精のことだが、一般には北欧系の神話から来たものと思われている。

しかし、実際は、ギリシア人が考えた、この世を構成する4つの元素、地、水、火、空気が元になっている。16世紀のスイスの錬金術師パラセルスは、それぞれの元素を、地のノーム、水のニンフ、火のサラマンダー、空気のシルフィードと呼んだ。その地の精から来ている。

ひげを生やした小人で、みにくい顔をしている。僧侶のような頭巾のついた服を着ていることから、僧侶にむいていると考えられている。

ノームは、グリフォン、ドラゴンと同じように秘宝の番人と考えられている。

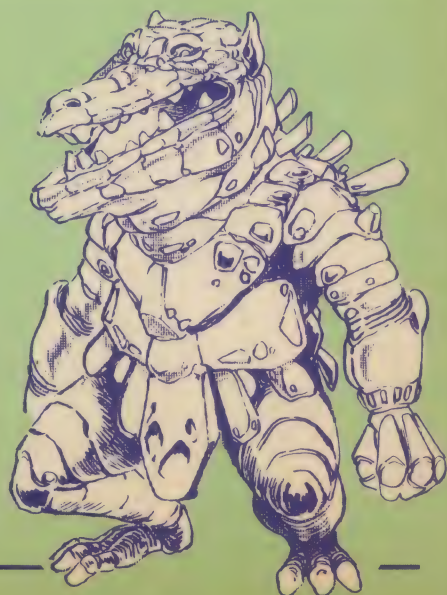
トロル

多くのRPGでモンスターとして扱われているトロルは、種族として扱われることもある。

トロルは大きく分けて2つの種類がある。ケーブ(CAVE……洞窟)トロルとダーク(DARK……暗闇)トロルである。両者とも体の特徴は似ていて、身長は人間の約2倍近くある。

しかし、ケーブトロルは種族というよりはモンスターと考えたほうがいい。一方、ダークトロルは頭もよく、魔法を使うこともできる。種族という点から見れば、このダークトロルを中心に考えたほうがいいだろう。

トロルは日光や火に弱く、太陽の下に出ることはなく、住んでいるのは地下である。

トロルにはほかにも亜種がいるが、日本のRPGでは、モンスター以外で登場することはほとんどないので、この程度の説明でとどめておこう。

ダック

イラストを見てもらえばわかると思うが、戦うドナルドダック、つまり、アヒルのことである。

その姿は、まさにアヒルが立ち上がった姿そのものである。人間が姿を変えたものか、アヒルが知能を持ったものなのか、どちらかはわからない。

アヒルだけに泳ぐのが得意という程度で、別に魔法の能力があるわけでもない。

レプリコーン

人間の姿をしているが、実際は40～50センチ程度の小人である。

レプリコーンは、アイルランド伝説に登場する小人で、財宝のありかを知っており、捕らえるとその場所を教えてくれるといわれている。おとぎ話でも登場するが、主婦の手伝いで靴をなおしたりもするといわれている。

体が小さいだけに戦いには向いていないように見えるが、魔法の能力を持っているので、小人の魔法使いとして登場することが多い。その結果、戦士や盗賊として活躍する機会はほとんどないといっていい。

フェアリー

この20～30センチしかない、背中に羽の生えた妖精は、あまりにも有名だ。妖精といえば、この姿がすぐ頭に浮かんでくる人も多いだろう。

フェアリーに関する伝説は、古代ギリシア、エスキモー、北米インディアン、スコットランド、アイルランドなど各地に見られる。地域によって特徴は変わるが、一般的には女神や、それに近い存在の付き人というイメージがある。

フェアリーは地面を歩くことはほとんどせず、つねに空を飛んでいる。

体が小さいだけあって、力や体力は人間の4分の1程度だが、素早さはかなりあると考えていいだろう。フェアリーの能力でもっとも優れているのはカリスマ、つまり人を惹きつける能力だ。フェアリーが昔からウソをつく、人をだますなどといわれているのは、このせいである。

妖精だからといって、魔法が得意なわけではない。人間と同程度の能力しか持っていない。

ハーフオーク

ハーフオークは、人間とオーク（鬼族のモンスター）の間に生まれたモンスターである。人間とオークの両方の特徴をそなえているが、それほどたいした能力を持っているわけではない。

ハーフオークのように、人・間と他の種族のまざったものは意外と多い。

今まで挙げた種族のほかにもいろいろな種族がいる。モンスターと考えがちのオグレ、ドラゴンと人間の中間的存在で、魔法、戦闘などすべての面で素晴らしい能力を持っているドラゴンニュート(DRAGONEWT)、ギリシア神話に登場する半人半馬のケンタウロスなどがいる。

しかし、人間以外の種族をゲームの中に登場させる場合は、それなりの意味（たとえば会話能力があるなど）をもたせなければ、無意味なものになってしまうだろう。

職業マニュアル

最初に述べたように、パーティーを組むタイプのRPGにおいて重要な役割を果たすのが職業である。各キャラクターが専門家になり、かなりレベルが高くないと万能なキャラクターとして活躍できない。

RPGにおける専門分野は4つに分けることができる。戦闘、魔法（攻撃用、防御用）、盗賊の4つである。これ以外にも職業は数多くあるが、ほとんどがこの4つを組み合わせたものだ。

ほかにあるとしたら、ゲームの特殊なシチュエーションに必要な職業、たとえば船乗りなどであろう。

最近のRPGでは、ウルティマIII、夢幻の心臓IIなどで数多くの職業が登場している。ウルティマIIIは組み合わせ型の職業が多く、夢幻の心臓IIは特殊な職業が数多く登場するゲームだ。

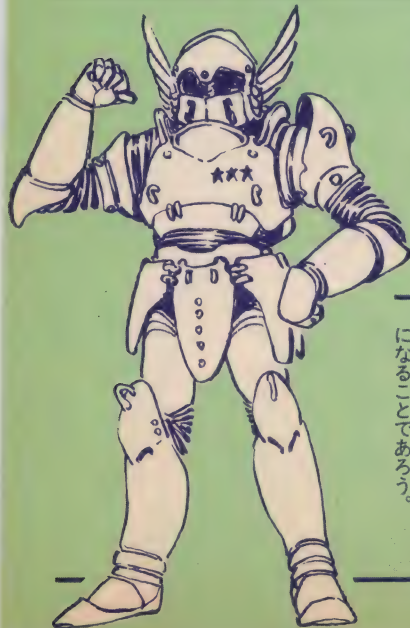
戦士

RPGにおいて主役的な役割を持つ戦士は、力が強く、体力もある。モンスターとの戦いでは前面に出て、直接剣を交える花形職業である。

もっとも就きやすい職業だが、力強さを示す能力値が、ある値に達していないと戦士にはなれない。

戦士は、すべての武器、すべての防具を使うことができる反面、力が強いというほかは特殊な能力をほとんど持っていない。しかし、特殊な能力がなくても、力強さ、体力、すぐれた武器・防具などを考えると、それを補ってもあまりあるものがある。

戦士が成長していくと、魔法を習ったりすることもできる。しかし、戦士の究極の形は、有名な「コナン」のように剣のひと振りでどんなモンスターの首もはねられる戦士になることであろう。

盗賊 [THIEF]

武器、魔法などモンスターとの戦いに必要な能力をそなえていないが、パーティーにー人はいてほしいのが盗賊だ。

盗賊の能力は、もっぱら戦闘以外の場面で発揮される。盗み、鍵開け、罠はずしなどだ。しかし、盗賊になるためには、素早さがある一定の能力以上にならなければならない。ハーフリングなどの小人系の種族向きの職業といえるだろう。

この素早さは戦闘でも役に立つことがある。モンスターの後ろなど、防御のうすいところに攻撃をかけるため、素早く後ろに回りこむことができるからである。

しかし、最近のRPGでは盗賊の出番といえば、鍵開けと宝箱開けくらいであろう。

魔法使い [WIZARD]

戦闘能力をほとんど持たないかわりに、RPGでもっとも派手な魔法を使うことができる職業。

WIZARD のほかにMAGE、MAGIC-USERなどの名前がある。どれも同じだが、この職業に就くには、ある程度の頭の良さがなければ就くことができない。

魔法を使えるかわりに、強くはなく、体力も少ない。武器は短剣だけ、防具はローブくらいしか身につけることができない。もしモンスターに直接攻撃されたら、一撃で殺されてしまうだろう。

魔法使いは、成長するたびに強力な魔法を覚えていく。一撃必殺のライトニングボルトや、複数のモンスターを一度に攻撃できる魔法を覚えたら、パーティーで一番活躍するキャラクターとなるだろう。

ただし、魔法を投げる回数には限界があることを忘れないように。

僧侶

俗にいう坊さんのことである。僧侶は、魔法使いが攻撃的魔法を使うのに対し、防御的魔法を使う職業だと思われがちだ。しかし、名前の示すとおり、神に仕える職業なので、本来その特徴は別の面で発揮されるといっていいだろう。

僧侶になるには、賢明さがある一定の値以上なければならない。

魔法使いとちがって、ある程度の戦闘能力はあるが、その職業上、刃の付いた武器を持つことができない。防具に関しての制限はない。

僧侶の特殊能力は、ディスペルと呼ばれる邪悪な魔法を解く力である。ゾンビ、スケルトンなど、不死の力で動くモンスターをこのディスペルで追い払うことができるのだ。

僧侶の魔法は、防御用、つまり体力回復、バリアなどが主だが、モンスターに直接ダメージをあたえる魔法も投げることができる。

組み合わせ職業

戦士と魔法使い、この2つの職業を組み合わせれば最強の職業になると思うかもしれない。たしかに、いくつかの職業の利点を組み合わせたキャラクターは有利な点が多い。

そのかわり、不利な点もある。成長が遅いということだ。

人数が制限されているパーティーでは、すべてのメンバーが全力を出さなければ生きのびれないのに、いつまでも、中途はんぱなキャラクターがいると足を引っぱりかねない。

そのリスクを受けるだけのメリットがあるかどうかはそのときの状況しだいである。ありきたりの職業では満足できない人は試してみるのもいいだろう。

最後に

恒例のRPGQ&Aから始めよう。

岡山県岡山市の入谷君ほかからかなり質問があったが、「幻想辞典のネタ本はどんなものですか?」という問いに答えよう。

このコーナーでは、ボード版RPGのD&D(TSR社)、ルーンクエスト(新・旧2冊)、T&T(フライングバッファロー社)の4冊を中心に、世界各地の伝説、神話などの本を使っている。武器、防具などは洋書と大辞典を参考にさせてもらっている。

そして一番重要なのは、何年も実際にやってきたボード版RPGの知識と雰囲気である。おっと忘れた。編のK氏の締切り地獄も必要不可欠(なにせボクはキワメツケのなまけもの)。こうして毎月、幻想辞典が生まれるのだ。

話は変わって、ウィザードリィについてとりあげてほしいという要望が多いが、その点については、現在悩んでいる最中だ。もしとりあげるとすれば、誌上で公開できる程度のモンスター、マジックアイテムを解説してみよう。

最後に今月のクイズだが、今回は少々難しい問題を出そう。

バビロニア神話に登場するドルアーガは、どんな姿をしているのでしょう。

ということで、正解者3名に好評ウルティマⅢのポスターを贈ろう。では、来月また。

SFことはじめ

サイファイおじさんのSFのススメ

キミは長編派？短編派？

とにかく最初に出会う1冊の感動が、SF小説を読む原動力になるといえるほど。いい出会い、したいね！

7

by遠藤行一

最近、TVで高視聴率をあげた「澪つくし」は長編連続ドラマだったが、その全編を通してのあらすじをいえる人間がはたして今何人いるだろう？　1回15分の放送を毎回毎回見ているぶんにはたいへんおもしろかったけれど、全編を通して見てしまうと案外なんの変哲もない、ただ長いだけのドラマだったのかもしれない。

長編連続ドラマとは逆に、同じ15分でも、たとえば「ドラえもん」のような1話完結のTV番組もある。ただ共通した登場人物がいるだけで、へたをすると相互矛盾を生じてしまう場合すらあるけれど、テンポのある展開が視聴者に強い印象を与える。

TVに連続・1話完結という形式があるように、小説にも長編と短編がある。たとえば、日本の星新一などはショート・ショートの雄であり、半村良はやたら長い小説を現在も執筆中だ。長編・短編どちらが創作に難しく、文学的に優秀かというのは決められるものではないし、読者にも長編好き、短編好きはあるだろう。そしてそれぞれを読むときの楽しみ方、選び方というものもあるんじゃないかな。

長編を読むなら

とりあえずここでは、長編の定義を1話1冊以上とし、それ以外はすべて短編ということにしよう（本当は何単語、何文字以上という定義がある）。

長編のなかでも、超長編、連作長編、そしてただの長編とに大別しておく。

◆超長編

話の結末が2冊目以降にある作品のこと。『砂の惑星』は第1話が4冊、以下1、2、3、3冊とあって、これを全部積むと高さ20センチを超えるとか。全体としては連作長編的だけど、1話1話の長さからいっても超長編の代表作だろう。ちなみに、今までにも5話あるけれど、まだまだ続くという。考えただけでも、気が遠くなりそう!?

超長編もので日本に紹介されている海外の作品は、海外で認められているのはもちろん、必ずよい作品といっていいだろう。僕が思うに、読み始めてつまらないと感じたら、それは駄作だからではなくて、たんに読者の好みと合わなかっただけなんだ。そうでなければ、どうしてわざわざお金を使って出版されるんだ!?

超長編はその小説の背景が確立しているから、読者は容易にその世界の住人になることができる。登場人物と同一の視野に立って世界を見るのが、超長編の楽しみ方だ。選ぶときのコツは、第1巻だけを買って、まずは半分まで読んでみること。おもしろくなければ直ちにやめることだ。

◆連作長編

この型の命は、登場人物の魅力につきる。小説の背景だけが同一で登場人物がコロコロ変わるのは連作長編のように見えても、たんに長編の集合体でしかない。連作長編とは1話1冊、共通の登場人物がいる作品のことなんだ。

登場人物にどれだけ共感できるかがこの型のキー・ポイントで、彼らの行動に一喜一憂しよう。選ぶときのコツは第2巻を読むことだ。第1巻では登場人物の性格などが固まっていないことが多いし、背景の説明がくどい場合がある。背景のおもしろさではなく、登場人物の魅力に重点を置いて選ぶのが理想的だ。

短編を読むなら

短編は短編集という型で出版されているが、単発で雑誌にも載っている。雑誌を読んでおもしろいと思った作品から、本を選ぶ方法がお勧めだ。登場人物や背景を同じくした作品の含まれた短編集や、同じ作家の短編集などを捜せば楽

しさも倍増だ。専門雑誌には必ずそういったことに関する解説がついているから、利用すればてっとり早いぞ。

短編全体にいえる利点といえば、短時間で読めることだ。ただし、作品のレベルにばらつきがでやすいので、1冊全部がおもしろいということはまずない。

この短編集にも型があり、登場人物が同一の連作短編、同一作家の作品を集めた作者短編、あるテーマにそった複数の作家の作品を集めた選集（アンソロジー）の3種類に大別できる。

●連作短編

連作長編と同じように登場人物の魅力もポイントになるが、おもしろさのエッセンスが凝集していて展開の早い点が長編とは異なる。それぞれにつながりをもたせて、無理につじつまを合わせようとしないで、一話一話でまき起こるエピソードのほうに重点を置いて読みたい。次に起こる事件は何か、次作で主人公がどんな展開をみせるのか、などだ。

連作短編は作者が数多くのアイデアをもたなければならないので、作品の多くは、作者の創造力にかかってくる。独創性豊かな作家の作品を選ぼう。

●作者短編

この型のポイントは、何をおいてもまず作者。その作者が好きかどうかが、すべてを決めてしまうといっても過言じゃない。そして、できれば同時期に書かれた短編を集めた本がいい。その作家のものなら何でもという熱狂的なファンなら話は別だけど、作家も作品を発表しながら成長していくし、どんな作家にも必ず不調な時期はやってくる。つまり、作家が絶好調で高レベルな作品を発表し続けたころの作品を集めた短編集が最良ってわけだ。

そしてこの短編集を選ぶときは、まずもっともたくさん読んでいて、もっとも好きな作家のものから始めよう。これで間違いなし！

●選集（アンソロジー）

この型のものは次の2つに大別できる。編集者が好み、またはあるテーマにそった作品を選んだものと、1つの選定基準に従って選んだものだ。後者では、講談社のヒューゴー賞受賞作品ばかりを集めた短編集が代表的だ。

編集者が選んでまとめたものは、テーマや編集者の好みが自分（読者）の好みに合うかどうかだけに注意していればいい。ただ、以前に読んだ作品がまじっていたりする可能性もあって、少し損をした気になることもある。

一方、選定基準が決まっている場合、たとえそれがある賞を受賞した作品ばかりを集めたものであっても、期待どおりでない作品がないことにはならない。この次には必ずおもしろい作品が出てくるにちがいない……と、とちゅうでやめることもできず、結局最後まで意にそぐわないものばかり読まされる危険性だってあるにちがいないんだ。

選集を選ぶときは、目次を見て選ぶことだ。好きな作家、好きなテーマ、とにかく何か1つ目あてのものがあれば、少なくとも全部はずれにはならないと思うよ。

★ ★ ★

今回、ただの長編については言及しなかったけど、それはその長編をたくさん読むことが、読者眼というか自分の好みをはぐくんでいくための基本になることだからなんだ。もとがなくちゃ、選ぶこともかなわないからね。

おわりに

僕は現在までに450冊近いSFを読んできたけれど、次から次へと読んでいく意欲を支える原動力は、初めてSFを読んだときに感じたおもしろさ（驚きやときめき）のせいだと思うんだ。それなりにたくさん読んでる僕自身も、おもしろくなくていやになるような作品を選んでしまった経験は数限りないし、今でさえ、失敗したなと思うことはある。

今回は、本の紹介はしなかったけれど、これからSFを読もうという意欲を持った人が、意欲をそがれてしまうような本と最初の出会いをしてしまわないようにと願っている。

◆今月の名言

史上最強にして最後の大魔法使いの固有名詞ウォーロックは、その後ソーサラーやマジシャンとならんで魔法使いを意味する普通名詞に転化した。

L・ニーヴン『魔法の国がよみがえる』より

愛読者カード(今月の通信簿・記入の方法)

BEEP編集室では、BEEPをより充実させるために、読者の皆さんに今月のBEEPを採点してもらおうと考えています。下記の項目を見ながら、とじこみはがき裏面の「今月の通信簿」欄に○で記入してください。

次号予告

ちょっと待ってファミコン

ファミコンが異様なほどのブームを呼んでいる。ソフトは続々出るわ、必勝本は出るわ、その勢いはとどまるところを知らない。でも、ちょっと待ってほしい。本当に買って損のない、おもしろいゲームが最近出ているだろうか? マスコミが大騒ぎする今だからこそ、ボクらの大好きなファミコンについてあえて考えてみたいんだ。

5月号は4月8日発売!!

GAME OVER

●私がこのたび助っ人として加わったクワバラってぇチンケな野郎です。
　少年隊のヒガシに似てるって言われたことがあるとは、口が裂けても申しません。楽してもうけるのが夢だけれど、今のBEEPの助っ人は面白い! ということで以後よろしく。(サミー)

●今回の特集は、少しでも本当のRPGの魅力を伝えようと企画しましたが、言いたいことの半分も伝えられなかったと反省しています。機会があれば、もう一度挑戦してみたいと思いますので、みなさんも感想や希望があれば、どんどんお手紙ください。(TAKE)

●最近のビデオゲームの進歩には、とにかく驚かされるばかりだ。マップがスクロールするのはあたりまえ。パワーアップや合体攻撃なども、かなり複雑だ。そして、きょう体の動くゲーム機まで出現。これから先どうなっていくか楽しみだ。(T・S)

●卒業・入学・進学が、惜しくも、またはハナからダメだったみなさま、5年後に"あの1年が私には必要だった"と大きい顔で言えるようになりましょうね。なに、多少の開き直りと思い込み、そして何より努力で! ちなみに前者だけだとこうなります→(ふ)

●最近は8日発売のゲーム誌が続々出てきている。そのどれもが必勝法、完全マップなどを売り物にしているが、誌面はどれも似たようなもの。もちろん、わがBEEPもその弊はまぬがれないが、そろそろゲーム誌のあり方を考える時期に来ているのでは。(K)

●今年は毎月、特集を2本立てにし、付録もつけていますが、読者のみなさんの感想は? 読者ハガキに書いて送ってください。今月から新しいピチピチのスタッフが加わり、BEEPはさらにパワーアップ。これからは別冊もどんどん出していきたい。(ジン)

プログラム・バグと内容についてのお問い合わせは、下記の時間に下記の電話で受けつけています。なお、ゲームのヒントなどについてはお答えできませんので、あしからず。

月曜日〜金曜日
午後4時〜6時

TEL(03)263-2230

●編集
豊田素行　麻生健司　白勢房枝　新保利昭
武田浩二　桑原　修
●協力スタッフ
浮田利康　遠藤行一　木下淳博　西城恵
桜井博道　佐藤義明　佐々木好幸　SHOTAN
武井つかさ　中村龍彦　早川浩　氷水芋吉
Lumen Party
●校正
関　民子+グループごじら

月刊Beep 4月号
■昭和61年4月1日発行(毎月1日発行)第2巻第4号
通巻17号
■発行人　孫　正義
■編集人　田鎖洋治郎
■発行元　株式会社　日本ソフトバンク
出版部　〒102 東京都千代田区四番町2-1
営業☎03・261・4095　編集☎03・265・5808
本社 〒102 東京都千代田区九段南2-3-14靖国九段南ビル2F
営業部 ☎03・263・3598　商品部 ☎03・263・3599
大阪支店 〒542 大阪市南区難波千日前5-19　☎06・644・0191(代)
■印刷　大日本印刷株式会社

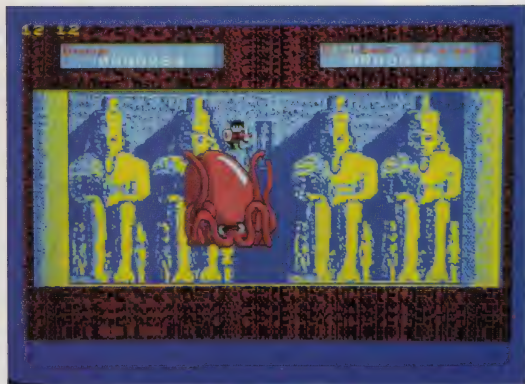
SOFT JUNGLE

ソフトジャングル

ダレカ　イッショニ　ゲーム　シナイ？

ILLUST　TOSHIKI SAWADA

BEST HIT 21

ベストヒット21

1位 XANADU

日本ファルコム

●ロールプレイングゲーム

最終結果が出るまで僅(わず)かずつ2位をリードし続けて、18ポイント差で逃げきりました。前作の〝ドラゴンスレイヤー〟が大ヒットなら、これはもう満塁ホームラン!? 移植が進んでファンはまだまだ増えるはず。みんなで悩みましょうよ(〝謎(なぞ)のアイテムショップ〟が見つかりませ～ん)。1人でやるには大変すぎると思うのですが……? 〈写真はX1版〉

傾向

↑	↓	○
前月から急上昇	前月から急降下	今月の注目ソフト

ジャンル

AC アクション	AD アドベンチャー	S シミュレーション
RP ロールプレイ	N ノンセクション	

ランク	傾向	ソフト名(ソフトハウス名)	ジャンル	機種	媒体(価格)
1		XANADU (日本ファルコム)	RP	PC-80mkIISR/88(mkII)/88SR/98E(F/M/U/V)、X1(C/F/tu)	T(6,800円) 5D(7,800円)
2		HYDLIDE II (T&Eソフト)	RP	PC-88(mkII/SR)、X1(C/F/tu)	5D(6,800円)
3		ウィザードリィ (アスキー)	RP	PC-88(mkII/SR)/98F(M/U/V)、FM-7/77、X1(tu)	D(9,800円)
4		チャンピオン・プロレス・スペシャル (マイクロネット)	AC	PC-80mkII(SR)/88(mkII/SR)、FM-7、MZ-25、X1(F/tu)	T(4,800円) D(6,800円)
4		キャッスル・エクセレント (アスキー)	RP	PC-88(mkII/SR)、FM-7/77、X1(C/tu/D/F)	T(4,800円) D(6,800円)
6	○	グーニーズ (コナミ)	AD	MSX	ROM(4,800円)
7	○	ランボー (パックインビデオ)	RP	MSX	ROM(5,800円)
8		THEXDER (ゲームアーツ、スクウェア)	AC	PC-80mkIISR/88(mkII)/88SR、FM-7/77、X1(C/F/tu)	T(5,800円) D(6,800円)
9	○	トリトーン (ザインソフト)	RP	PC-60mkII(SR)/88(mkII/SR)、FM-77(AV)、X1(F/tu)	T(4,800円) D(6,800円)
10		地球戦士ライーザ (エニックス)	AD	PC-88(mkII)/88SR、FM-7/77	T(4,800円) D(6,400円)
11	↑	ウィル―デス・トラップII― (スクウェア)	AD	PC-88(mkII/SR)/98(E/F/M/U) FM-7/77、X1-tu	D(5,800円)
12		夢幻の心臓II (クリスタルソフト)	RP	PC-88(mkII/SR)	D(7,800円)
13	↑	三国志 (光栄)	S	PC-88(mkII/SR)	D(14,800円)
14	↑	ザ・スクリーマー (マジカルズゥ)	RP	PC-88(mkII/SR)	D(7,200円)
15		超時空要塞マクロス カウントダウン (ボーステック)	AC	PC-88(mkII/SR)/88SR、X1(C/F/tu) MSX	T(4,500円)、ROM(5,800円) D(6,500円)
16		メルヘンヴェール (システムサコム)	RP	PC-88(mkII)/88SR/98(E/F/M/U)、X1(C/D/F/tu)、MZ-25	D(7,900円)
17		ザ・ブラックオニキス (B・P・S、アスキー)	RP	PC-60mKII(SR)/66(SR)/80mkIISR/88(mkII/SR)/98F(M/U)、FM-7/77、X1、MSX	T(5,800円)、ROM(6,800円) 3.5D(7,800円)、5./8D(7,800円/8,800円)
18	↓	コナミのサッカー (コナミ)	AC	MSX	ROM(4,800円)
18	↓	デゼニワールド (ハドソンソフト)	AD	PC-88(mkII/SR)、FM-77AV、X1(tu/F)、MZ-25	T(4,800円)、3.5D(6,800円) 5D(6,800円/7,800円)
18	↓	HYDLIDE (T&Eソフト、キャリーラボ)	RP	PC-60mkII/66(SR)/88(mkII/SR)/98(E/F/U)、FM-7/77、X1(C/F/tu)、MSX(2) MZ-20/22/25	T(4,800円)、ROM(5,800円) D(6,800円)
21	○	イーガー皇帝の逆襲 (コナミ)	AC	MSX	ROM(4,800円)

いまオイシイのはこれだ!!

先月にひき続き1・2位が独走態勢で、3〜5位も順番が入れ変わるだけで大差なし。横綱・大関の座は安泰。

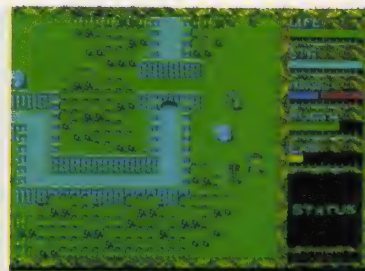
●ロールプレイングゲーム

2位とはちょうど100ポイント差でした。先月より1ランクアップです。

画面は読みやすい（PC-98版は漢字表示）けれど、絵の淋しいのが難点でしょうか。1・2位を見ても今の主流は……。〈写真はPC-98版〉

ウィザードリィ
アスキー

●ロールプレイングゲーム

逆転の感動が！とも思いましたが、どうしてなかなか1等賞は難しいのです。なお、FMとX1版の発売が2月末に延期されてしまいました。ちなみに今月の集計もPC版のみのものです。〈写真はPC-88版〉

HYDLIDE II
T&Eソフト

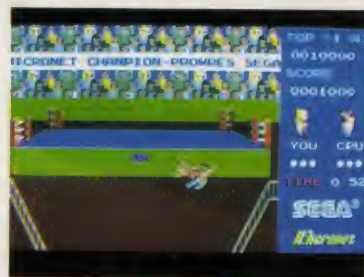
●ロールプレイングゲーム

3位との差14ポイント、㋠プロレスと同じく4位です。3位以下の接戦のようすがうかがえます。

話は変わりますが、ファミコン版㋖エクセレントは、前作ザ・㋖の移植版になります。〈写真はFM-7版〉

キャッスル・エクセレント
アスキー

●アクションゲーム

〝おもしろソフト情報局〟で実況中継中です。あの古舘伊知郎になったつもりで読んでください。もちろんプレイ中も声をあげないことにはソフトに失礼です。掟破りの場外戦バンザイ！〈写真はX1・PC版〉

チャンピオン・プロレス・スペシャル
マイクロネット　©セガ

協力店　東京・富士音響マイコンセンターRAM I
大阪・ソフトショップ　ハミングバード

アップルベスト10
ダントツ人気のRPG3本!

先月号と見比べてみれば一目瞭然、上位3本、とくに〝オートデュエル〟の人気はスゴイ。㊞スタッフのアップルユーザーもみんな夢中です。で、遅ればせながら、次号でこれを紹介します。アップルユーザーのみなさん、お楽しみに。

さて、7位以降はニューフェイスばかり。今後の伸びに注目してください。

ランク	ソフト名	ジャンル	(価格)
1	オートデュエル	RP	16,000円
2	バーズテイル	RP	19,000円
3	メビウス	RP	19,000円
4	ウインターゲームス	AC	12,000円
5	ウルティマIV	RP	19,000円
6	エイドロン	AC	13,000円
7	ウィザードリィ	RP	15,000円
8	パンサーグレナディア	S	13,000円
9	リーチ フォー ザ スターズ	S	19,800円
10	ミッキーズスペースアドベンチャー	AD	9,000円

注目ソフト

★6位　グーニーズ(AD)コナミ――17位から急上昇。スピルバーグ監督の同名映画をゲーム化したものですが、映画ではダンゼン〝バック・トゥ・ザ・フューチャー〟がリードしていましたね。

★7位　ランボー(RP)パックインビデオ――22位から急上昇。こちらも映画からのMSX版。超大作でないところが人気の秘密なのでは？

★9位　トリトーン(RP)ザインソフト――〝HYDLIDE〟を好きなら、たぶんこれも好き。

★21位　イーガー皇帝の逆襲(AC)コナミ――今までにない難しさに、使い古されたネタも生き返った！

★23位　ZONE(AC)システムサコム――まず一見！

●協力店　キタムラ・ピコム高知電器館　富士音響マイコンセンターRAM I　トキハマイコンセンター　ヤマギワ玉川店　石丸電気マイコンセンター　J&Pメディアランド　うつのみや片町店　J&P渋谷店　ベルコム日立　ハミングバード

おもしろソフト情報局

ハイド・フス警部に出会ったら
おとなしく最初からやり直そう

これがうわさのキャナック。
ライブラリーの所長だ

研究所にいるメセトラ。これを倒せたら……

AGGRES（アグレス）

（リバーヒルソフト）

Dr.デューマの失そうの謎は?

舞台は仮死惑星からシティ・ライブラリーへ移り……

by 片桐哲矢

7月号で紹介した『ZODIAC（ゾーディアック）』の第2弾。

操作性や内容は、前作にも増して優れている一流のアドベンチャーゲームなのだ。そして、前作とはまったく独立したゲームだから、前作を持っている必要も、知っている必要もないわけだ。

すとおりい

俺（おれ）の親父（おやじ）、宇宙考古学者のDr.デューマは5年ほど前に調査研究の旅に出たまま、突然行方不明になってしまった。そこで親父を探すために、ロボットの相棒（あいぼう）のアマロイド・マリーといっしょに星間連絡船で貨物運びの仕事をしていた。ある日、親父が右手にケガをしたときに埋め込（う）まれたブルークリスタルという物質から発せられる信号をキャッチした。信号の発生地点は未踏（みとう）の仮死惑星（かしわくせい）だった。

（ここまでは前作参照）

そして俺は、いまだに親父を探し続けている。ところが、俺のおんぼろ宇宙船が故障してしまった。これじゃあ何もできやしない。

そのとき、シティ・ライブラリーの館長に、市長の推薦（すいせん）で宇宙考古学の権威（けんい）・キャナック氏が就任（しゅうにん）したことを知った。俺は「あっと驚くタメゴロー」（一昔前に流行した。知っている人は、もういい歳）とは言わなかったが、ビックリした。なぜなら、キャナックという奴（やつ）は親父の助手で、親父が行方不明になった後、研究室中の資料を持ってトンズラしたのだから。おかげで捜索（そうさく）の手掛かりが、ますます少なくなってしまったのだ。

とにかくキャナックに会えば手掛かりが得られるかもしれない。

機種　PC-88（mkII／SR）、98（E／F／VF）

媒体（価格）　5D（2枚組7800円）

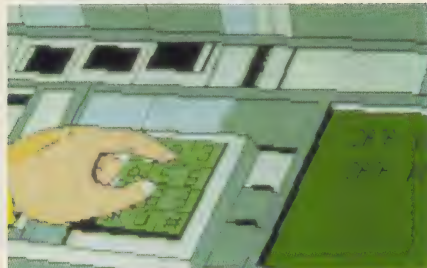
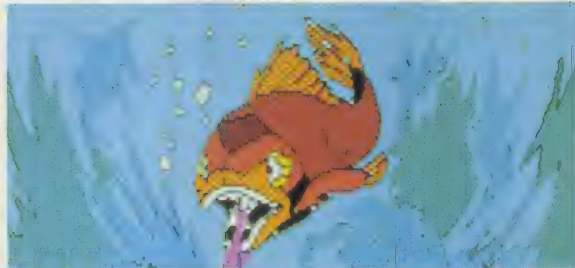
入力はすべてワンキーでOK

場面は大きく①ダウンタウン、②レイクタウン、③研究所の3部に分かれている。

父親のドクター・デューマだ。彼を助けるのが君の使命だ

研究所内をうろつくキメラ（新生物）。倒さなくてはならない

初めは攻撃的な態度だが、うまくやると仲良くなれるかも

コンピュータのキーボード。
どこに出現するかはやってのお楽しみ

レークサイドに行ったときの怪魚。ある物を持っていれば……

公園にいる子供はおどかすと泣きやまなくなるが……

うまくすると公園のベンチで男が寝ている。怒らせないように

ゲームが始まったとき、キミはダウンタウンのシティ・ライブラリーの前にいる。

コマンドは、画面の左下にある数字を入力すればいいので楽だ。たとえば「移動する」を選択すると、行く先を数字で入力するように指示してくる。他のコマンドも同様だ。ちなみに行く先の選択肢は、初めは少ないが、何かを見たり、人から聞いたりすることで増えてゆくわけだ。

このゲームの変わったところは、画面に主人公のキャラクター・データが表示されることで、技術、感情、体力、操作性の4つの値によって、主人公の性格等が決定される（ロールプレイングの属性値とはすこし異なる）。たとえば、感情値が低いと「おどかすことなんかできないよ」などと弱気になってしまったり——。体力値が0のときは、もちろん死だ。

もう1つの特徴は、③の研究所内ではコマンドモード、移動モード、攻撃モードという3つのモードでゲームを進めなくてはならないということだ。研究所内の通路にはキメラという、異種生物の遺伝子を組み合わせてつくられた新生物があちこちにいるので、その攻撃力を見て攻撃するか逃げるかを選択するわけだ。

「見ちゃイヤン」。こらこら、少女に悪さをしてはいけないよ

思わぬところで出会ったおじさん。何かもらわないと最後で没

転ばぬ先の㊙ヒント大公開！

アドベンチャー攻略のコツは、このゲームに限らず、何でもやってみて、何度も死ぬことにつきる。ところがこのゲームでは、プログラムのロードがやけに遅い。ディスケットがこわれたのではないかと心配してしまうほどだ。コピープロテクトもいいが、操作性を失ってしまっては……。

最後に、あれこれやっても、なかなか進めないところのヒントを少し教えてしまおう。

●ライブラリーでキャナックに会えない人は、受付の女性を何回かおどす。

●地下の店「リー」でやるべきことをすべてやってしまうと、閉店になって入れなくなる。開店していたら何かが足りない。

●公園にいる子供は、いても役に立たない。ベンチで眠っている男がいればOK。子供がいるときは何かが足りない。

●ジョブカードを手に入れたからといって、すぐに貨物センターに入り込むと警部につかまってしまう。この警部は何度も登場するが、はっきり言って疫病神だ。警部に会ったら助からない。

●レイクタウンの湖で怪魚に襲われたときに武器を持っていなかったら、ダウンタウンからやり直し。

●ガルプウトゥーンのメンバーを気絶させたら、制服を取る前に何かをする。

まだまだ書き足りないが、このくらいにしよう。

このゲーム、たかをくくっていると絶対に終わらない。何度も続けて同じことをしなくてはならない場面がある反面、しつこすぎて命を落としたりもする。また、何度も行かなくてはならない場所もたくさんある。同じ場所でも、あることをする前とした後では役割が違うのだ。とにかく、こまめにセーブして、無事父親を助けよう。

パブの奥にいる占い師。恐ろしい姿をしているが、何てことはない。

タイガーマンがつかみかかる！

こうして試合は始まるのだった……

好みのキャラを選択

チャンピオン・プロレス・スペシャル

(マイクロネット)
©セガ

血湧き肉躍る場外乱闘の迫力

青いマットのジャングルに、見事花を咲かせたい！

by 木村信行

6人の名(迷)レスラーを作りあげろ

さぁ、おなじみのテーマ音楽で始まりましたこの試合、マイクロネット主催、新春世界チャンピオンタイトルマッチであります。出場選手数は24名。勝ち抜き戦の結果、燃える闘魂アントニオ・イノケ、虎の穴の鉄人タイガー、歩くぬり壁ジャイアンツ、必殺アックスボンバーのハルク・ホーゲン、テキサス生まれのテキサス育ちスタン・ハンソン、そして反則攻撃なら天下一のアブドラ・ザ・ブッチー、この6人が残り、これからまさに死を呼ぶ戦いが始まろうとしています。

「カーン！」さぁ、試合開始のゴングがなりました。第1試合はアブドラ・ザ・ブッチーとハルク・ホーゲンであります。おーっと、ブッチーいきなり地獄づき！これはきっちりと喉もとに入っております！しかし、ホーゲンも黙ってはいない、すかさずキックで難を逃れます。

おーっと、今度はホーゲンの逆襲だ！ブッチーのバックをとってバックドロップ(CZ)の体勢にはいった！これはきまった！ブッチーは黄色いアワを吹いてのびている。ホーゲン、チャンス！

さぁ、ホーゲンは次になにをするつもりなのか、おっとどうやらロープに振るつもりだぞ。のびているブッチーを抱き起こして(2)そのままロープへ振った(X)。さぁ、出るか、出るか、出たぁっ！必殺アックスボンバー(X)！ブッチー完全にダウン！ホーゲンが今、ゆっくりとフォールに入った。カウント1、2、3。決まったぁ！ホーゲン、2回戦進出であります！

リングアウトに泣くもまた良し

さぁ、第2試合がもう始まっております。第2試合は鉄人タイガーと、歩くうどの大木ジャイアンツであります。タイガー、まずは慎重に様子をうかがって……、おっといきなりドロップキック！しかしこれはあまりにも無謀であります。ジャイアンツ、ビクともせず逆にタイガーにキックを浴びせ、タイガー、もんどりうってマットに沈みました。当然であります。あの、巨大な足で腹を蹴られてはたまらない。タイガーまだ起きあがれない。おおっと、ジャイアンツいきなりフライングボディアタック！いや、タイガーかろうじてリング下に逃げおおせました。ジャイアンツもこれを追って場外へ。さぁ、場外乱闘になりました！おっと、先に降りて待っていたタイガー、ジャイアンツをつかまえるなり、フェンスにふった！これは効いてるぞ！ジャイアンツ起きあがれない！さぁ、ジャイアンツを立たせてぇ、出るか、出たぁ!! 必殺ローリングソバットだぁ!! ジャイアンツ、グロッキーです。

おっと、ここでゴング、両者リングアウトの引き分けです。タイガー悔しそう！しかし、引き分けでは2回戦には進出できません。

さぁ、第3試合はお待ちかね、アントニオ・イノケとスタン・ハンソンの対戦です。最初からイノケの必殺技、エンズイ斬りが爆発したあ！イノケ、ハンソンを抱き起こしてパイルドライバー(CZ)の体勢に持ってゆく。おっとここでハンソンが切り返して(X)バックドロップだあ！イノケ、ダウンです！

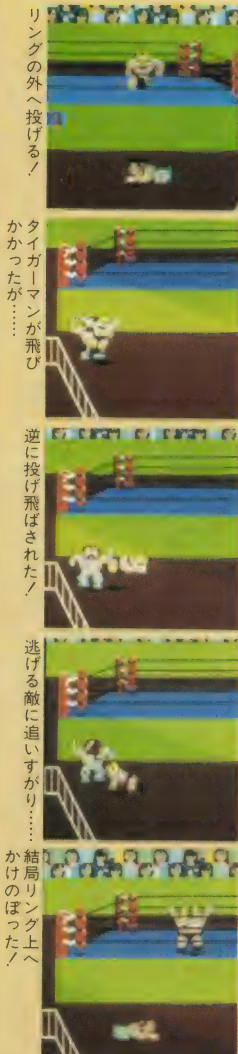
さぁ、ハンソンがイノケをロープへ振って……出たあ、ウエスタンラリアート(X)だ！ハンソン、フォールの体勢に入った。カウントは……2です、2でイノケがハンソンを返しました。

両者つかみ合いからイノケがハンソンをマットに叩きつけた(CC)、すかさずドロップキック！さぁ、ハンソンを立たせてエンズイ斬り！そしておもむろに、バックドロップ！ハンソン完全にダウンしてイノケの勝利です。

おっと、この続きをご覧にいれたいのですが、時間がきてしまいました。では、全国のプロレスファンのみなさん、またお会いしましょう、さようなら！

機種 PC-80mkII(SR)/88(mkII/SR)、FM-7、XI(tu)、MZ-22/25
媒体(価格) T(4800円) 5D(6800円)

ホーゲン1勝。リング外でひらきなおった敗者の姿も

リングの外へ投げる！

タイガーマンが飛びかかったが……

逆に投げ飛ばされた！

逃げる敵に追いすがり……

結局リング上へかけのぼった！

目的に向かって一直線の明快さ

ゴールデンタイムの1時間ドラマをゲームした気分!?

by 浮田利康

ランギスタンからの脱出

（スタークラフト）

アクションゲームシーン。ちょっとかんたんすぎるとの声が……

絞首台のロープ。どうやらこのへんで……

ついに国境までできたぞ。あのゲートの向こう側がゴールだ！

ストーリー

話し声に目が覚めた。ひどい頭痛だ。ハテ？　一体ここはどこなんだ？　見慣れない所だが……。そうだ！　オーネスト・ボブ社の斡旋で二度と忘れられない休暇旅行に出発したのがそもそもの始まりで、何が何だかよくわからないうちに、アフリカ中部のランギスタン国で牢獄に閉じ込められてしまったのだ。

看守たちの声が聞こえてくる。事態はのみこめた。なんの因果か知らないが、どうやらこのまま殺されてしまうらしい。こんなわりの合わない話は願いさげだ。決断のときだ。ここから絶対に脱出してやる。

オレは行動を開始した。

機種　PC-88（mkII／SR）、FM-7

媒体（価格）　5D（4800円）

ネコのやつ、なんかくわえてやがる。重要そうだ

でかい卵だなぁ。こわさずにとれるかな？

画質は上々、でもAC部分の興奮半減

ジュン　今どきモノクロの絵のアドベンチャーなんて、古クサー。

タケ　これはわざとやっているんだ。もともとのアップル版の雰囲気を出すためにね。アップル版はじつは線画だったんだけど、さまざまな仕掛けがしてあって、そのグラフィックのあらさをカバーしていたんだ。全体的にいえば、よくできたゲームだったね。

まず、牢の中をよく見るんだ。ネズミがいるね。壁にも何かあるし、ベッドもどうにかできそうだ。

ジュン　そのくらいやってみたわよ。でもどうにも進まなくて……。

タケ　どーせ腹がへって力がでないんだろう。そういうときははたしてどうするか？　映画なんかでは「オーイ」なんて看守の気をひいて……。ここでもそうするのさ。

ジュン　OK！　……あら、このゲームはアクションゲームつき？

タケ　スキーのところだね。でもこれじゃカンタンすぎてとてもアクションゲームとはいえないよ。アップル版ではものすごいスピードで滑り降りるんだぜ。一瞬の判断ミスが即、死につながるというすごいものだったんだ。

このスキーのところしかアクションゲームがないけど、もともとはいっぱいあったんだ。監獄を出たがけのところとか、卵のところなんかも。どうしてそこをアクションゲームにしなかったのかな、すごく残念だ。

死に慣れる(!?)と味が出てくる！

タケ　最後にこのゲームをやるにあたってのポイントを教えておこう。まず絵をよく見ること。落書きみたいなものには要注意だ。

ジュン　とにかく初めのうちはゲームのくせを知らないから、1つ行動するたびに死んじゃうのよね。後半はその点、慣れてけっこう楽に感じるけど。

タケ　たとえば、画面で動いているものの対応のしかたもその1つ。ヘビがいる間は何もしないとか。

ジュン　ヘリが出たら、来た方向へもどることなんかは、正直いってタケのヒントなしじゃとけなかったわ。

タケ　オーラスはよく死ぬからこまめにセーブすることだ。

ジュン　ひととおりプレイしてみると、なんだかヤマ場がなかったような……。どう？

タケ　ウーン、脱出という目的を困難にするためだけに、思いもよらないことが次々に起こるってだけで、必然性みたいなものがないね。説得力に欠けるのは、ゲームストーリーを読んでも明らかだし。

ジュン　1本道のアドベンチャーって感じで、やり忘れたことをあとでひき返して……と思うと、必ずなにかの原因で死んじゃうでしょ。ヤマを感じる前にゲームオーバーなのよ、じつは。

タケ　奥が深くないけど、目的達成までの単純な喜びは十分だね。

ジュン　画面で動いてるキャラと入力のタイミングには泣かされたけどね。間に合わなくて……。

ガソリンスタンド。ガスは金がかかるもんだぜ

飛行機だ！　こいつを使えば脱出も楽になることまちがいなし

こわ～い看守がいるんだぜ、ここには

こいつは手強い。こういうときは、ソウ、ブッ飛ばすに限るネ

ウーン、すごく疲れてるみたい。すこし手伝っちゃおうかな

へーんだ。あけちゃったもんね。この中にはじつは……

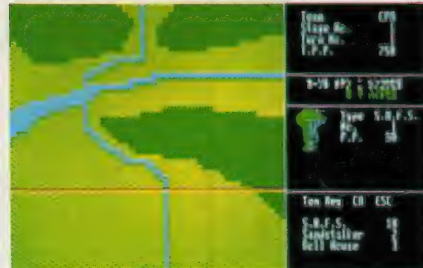
谷間に敵を発見、隊形をととのえ、地形を利用して反撃

戦いの舞台となるフィールド、広さは25km×25km。敵が多数ひそんでいる

タイトル画面、下に見えるのが迷彩色仕様のナッツロッカー

S.F.3.D オペレーション ファイブ OPERATION V

(クロスメディアソフト)

画面をじっくり読んで作戦開始

働きのいいキャラに上手に育てていくのが楽しみ

by 村上和也

ストーリー

2807年に勃発した第4次世界大戦は、かろうじて生き残った人々の居住さえ許さないほどに地球を破壊してしまった。生き残ったわずかな人々はすべて植民星へ去り、地球に残った高等生物も大部分が死滅し、地球は太古の姿へともどっていった——。

大戦の終結から48年、銀河系連邦が派遣した調査隊は、地球が再び人間が住めるまでに回復したことを報告、その後、いくつかの植民団によって小都市が建設された。

ところが、銀河系の全域から脱走兵、政治犯など社会からドロップアウトした者たちが、この地球を格好の避難場所として集まるようになった。そこで銀河系連邦は、シュトラール共和国に地球の委任統治権を与えた。地球に到着したシュトラール軍は、すぐれた兵器と組織力をもってごろつきを一掃、しかし同時に地球の住民をも束縛していった。これに対して、自由を求める住民の一部がテロ行為に出たため、地球には戦争の臭いを嗅ぎつけた傭兵たちが続々とやってくるようになった。

2882年、ついに地球は独立を宣言、シュトラール軍との間で地球独立戦争が始まった。しかし、圧倒的な武力を持つシュトラール軍を前に、独立傭兵軍は苦戦をしいられ、主要都市のほとんどは制圧されてしまった。

そして2885年2月14日未明——。独立傭兵軍は劣勢を挽回するために、オーストラリア方面のシュトラール軍に完全なる壊滅を与えるべく、大反撃作戦〝オペレーションハンマー〟を発令した。

各地に分散し、その力を封じられていた傭兵軍各部隊が、オーストラリアに結集した。作戦の準備、機密の保持は慎重を極めて進められた。が、要塞化されたシュトラール軍の指令部を破壊するのは容易ではなく、激戦が予想された。

第146SAFS中隊の隊長であるキミは、敵司令部破壊という今回の作戦のなかでもっとも危険で、かつ重要な任務〝オペレーションV〟を請け負った。キミの物語は、ここから始まる。

機種 PC-88(mkII/SR)

媒体(価格) 5D(6800円)

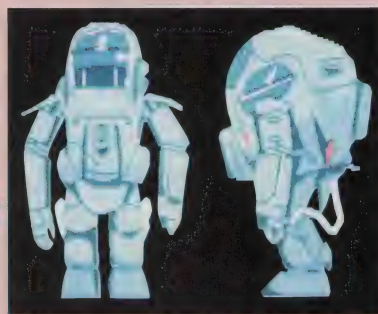
キャラクター

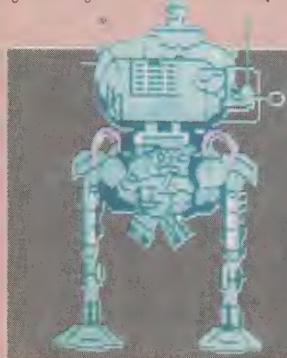
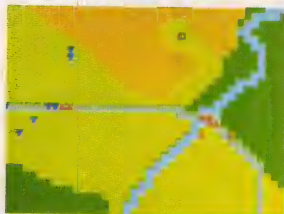
改めて言っておくけれど、キミの使命は長生きすることじゃない。敵司令部を破壊することだ。

では、さっそく敵から紹介しよう。

●GUSTAV シュトラール軍の最新鋭の装甲戦闘服。高出力レーザーガンを装備している。さほど強くはないが、森や道からうじゃうじゃ出てくるやっかいもの。

●KRÖTE 無人強襲偵察用2足歩行戦車で、バルカン砲を装備。森の中だろうが、どんな荒れ地であろうが平気で歩ける。

●NUTROCKER 無人大型ホバー駆逐戦車。正式名称は、P・K・H・103/1a・bという。やたら強くて、一度目をつけられたら、もうほとんど弱い者いじめ。

なるべく会いたくないね。

以上の3種が敵のユニット。これに勝つには、まず「敵を知り、己を知る」これしかない。そこで、キミに与えられた力強い味方を紹介しよう。

機動力のあるサンドストーカーは、先方にひそんでいたナッツロッカーに囲まれ、後方の部隊の到着を待っている

傭兵軍は、破壊地点をたちまち囲み、シュトラール軍は、成すすべもない

ステージ終了後のレベルアップのシーン、ダメージポイントはすべて回復され、すぐれた働きをしたユニットは、練度が上がる

●S・A・F・S・(Super・Armouved・Fighting・Suit) エス・エー・エフ・エスと呼んであげよう。サフスとか呼んだ人は切腹だよ。装甲戦闘服のことで、レーザーガンを装備している。外の景色はすべて、内蔵のモニターに写し出されるんだ。じつはこのSAFSが今回の作戦の主人公。

●DOLL・HOUSE キャタピラ式装甲車両。6連装のロケットランチャーX2を装備し、レーザーも発射できるすぐれもの。だけど、森などの中に入れないという欠点も持っているんだ。

●SAND・STALKER 武装装甲ホバー、レーザーを装備しているだけなんだけど、機動性にすぐれていて、川や池も渡ることができるんだ。

キャラを育てよう

では、実際にゲームの中身を見てみよう。

ずいぶん目立つ迷彩色のナッツロッカーが登場するタイトル画面から、レベルの設定へと移る。レベル1〜2では、中隊の編成は決まっているが、レベル3以上では自分で編成することができる——SAFSX8、ドールハウスX4、サンドストーカーX3、という具合だ。もちろん中隊には必ずSAFSが含まれていなければならないが、ほとんどドールハウスの中隊なんてのもオモシロイかもしれない。オモシロイだけだけどね。

P・P（サイキック・パワー）とは、それぞれのユニットの熟練度、ロールプレイングゲームでいうところの経験値みたいなもの。敵司令部を破壊するまで、いろいろな司令が下されるが、ひとつの任務を遂行するたびに、その働きに応じてP・Pが上下する。つまり、この値が高ければ高いほど、優秀なユニットというわけ。シミュレーションゲームには珍しく、キャラクターを育てることができるんだ。これで自分のユニットに対してグッと親近感がわくでしょ（SAFSに〝グラッチュ8号〟とか「このドールハウスは〝ポチヨムキン2号〟」なんて、名前をつけられたらもっとよかったのにね)。

さて、シミュレーションゲームは、ひとつひとつの行動が、すべて結果に影響してくる。だから、慎重に行動してもらいたい。

神に選ばれたMSXユーザーのキミもがんばれ!!

アトランティスにて。ここでは超能力を多用しよう

調査船はいよいよバミューダ・トライアングルに入ったぞ

淀百鬼との戦いでは、アイテムの選択が大切だぞ

白と黒の伝説〈輪廻転生編〉

〈ソフトスタジオWING〉

広大な時代空間をひとっ飛び!

転生を繰り返しながら、超常現象の根源に迫ろう

by 中村龍彦

ストーリー

バミューダ海域では船舶や航空機、上空の人工衛星の消滅事件が続発した。国連の調査船までもが行方不明となるありさまだった。国連は、この事件が超常現象によるものだと知り、超能力者白鳥たちに調査を依頼した。

白鳥たちの調査船は、バミューダ海域で謎の大陸アトランティスを発見する。そしてポセドニアの宮殿で、天界のヒミコからエメラルド・タブレットを授かった。それには地下エネルギー室のマントール法が書かれていたが、宇宙エネルギーを集積するツーオイセキと、それらを制御するオリハルコンの金属が百鬼一族によって盗まれていた。

白鳥たちは超能力を使い、フランスの100年戦争の時代、関ヶ原の戦いのあとの淀君の時代などに転生を繰り返して、百鬼一族と戦う。ツーオイセキとオリハルコンを取り返し、地下のエネルギー室に返さねばならない。

さあ、白鳥たちの運命や、いかに?

機種 MSX(32K)
媒体(価格) (T3本組・音楽テープ付　5000円)

シーン1 バミューダ・トライアングル

このシーンは登場人物の顔見せみたいなもの、メンバーをここでしっかり頭に入れておこう。これから単独行動が増えるとはいっても、宮殿内ではチームワークも大切だからね。

シーン後半で鳥が消えたあとで選択を迫られるが、☆△してはダメで、○▽するのが正しい(これじゃヒントになってないな)。

シーン2 アトランティス

大きな石の建物がある。非常に高度な文明を持つ者たちによって建てられたようだ。光のエネルギーが満ちていて、何となく超能力が使えそうな雰囲気だが、まさしくそのとおりで、どこで使うかがポイント。ひょっとしたらバカとしかいいようのないことをするハメになるかも!? でも、これがカギになっているから要注意。ここまで言ってしまえば、カンのいいキミならもう分かるだろう。

シーン3 ポセドニアの宮殿

いよいよ宮殿内。ある意味(ゲーム前半であることに注意!!)でのヤマ場といえる。初めのうちは団体行動をとるが、とちゅうからは白鳥1人であちこち動きまわることになる。ここではひたすら動き、調べ、超能力を使いまくろう。このゲームには、超能力の使い過ぎでエネルギーが減るということはないのだから。

再び所長たちに会った後の行動は急いだほうがいい。そうそう、宮殿の壁のヒントは必ず見ること。たいしたことは書いてないけどね(でも、どーして日本語で書いてあるのかしら?)。

シーン4 フランス100年戦争

一気に大昔の世界へ転生してはみたものの、とりたてて意味のないシーンだ。戦うのかと思えば、あっさり退却することになるし(ここにもヒントが隠れている)、ジャンヌ・ダルクの顔は白鳥にソックリだし、ダイールの顔ときたら、某毒入りチョコの犯人の人相書きにウリ二つ!! まあともかく忍耐のいるシーンではある。

己れの信じた道をひたすら進むのが一番ヨイ。優柔不断ではダメ。で、奇策を用いて城に入り、あと一歩で目的を遂げられるかと思いきや、あっさりとチョン。またまた転生は続くのであった。

シーン5 淀百鬼

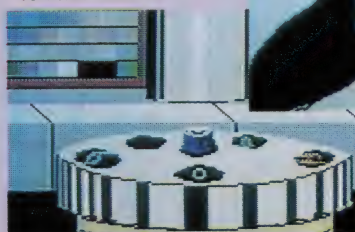
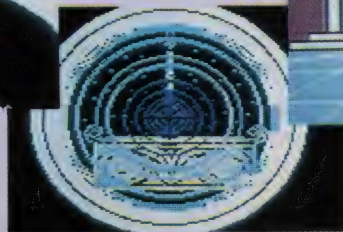
目を覚ますと前には坊さんが立っている。この入道、相当のスケベであることはあとでわかる。ヤマ場は何といっても淀君との戦いなわけだけど、その前にあることをしなければならない。「虎穴に入らずんば虎児を得ず」ってか。

まだまだ転生は続く

で、淀君との戦いでは、かんたんには勝たせてくれない。またまた他の世界へと転生を繰り返してゲームは続くんだ。ある順序に従って転生すれば無事に終えることができるんだけど、これはヒミツ。

さて、ツーオイセキとオリハルコンの金属は、はたしてどこで見つかったかな?

早くしないと大爆発が起こるぞ。所長、解読を急いで……

天界ではヒミコに会える。テレパシーで話そう

ややっ!!祭壇が動き出したぞ。何が起こるのか

これからは単独行動。ウデの見せどころ

ダム バスターズ

（ソフトプロ）

計算された爆破テクにゾッコン

爆発寸前、世界平和を願いつつ(!?)ヤリ〜ッ!

by 浮田利康

後方銃撃手からの眺め。敵戦闘機によりやられてしまった

前方銃撃手からの眺め。敵戦闘機・サーチライトを破壊せよ

ストーリー

1943年5月16日、ついに指令が下った。攻撃目標は、ルール工業地帯の水源である3つのダムだ。この3つのダムを破壊すればドイツに大きなダメージを与えることができる。だが、この作戦の成功率は極めて低い。というのもダム爆破は特別な方法を用いないとだめだからだ。

その方法とは、爆弾を飛び石のように水面上をはねさせ、ダムに衝突させるというものだ。爆弾はダムに衝突後沈んで爆発する。あとは水圧が自然にダムを破壊するのだ。しかし、これをうまく行うには水上60フィート、ダムから800ヤード離れた地点から、240マイルのスピードで爆弾を投下しなければならない。しかも夜間にだ。はたしてこんな作戦がうまくいくのだろうか？　いや、うまくいかせなければならないのだ。

このゲームは史実に基づいたもので、このダム破壊作戦も実際にあったそうだ。4発重爆撃機ランカスター「ダムバスター」を操ってダムを破壊するだけなのだが、そこはシミュレーションゲーム、そうカンタンには問屋がおろさないというわけで、えらく難しいのだ。

機種　PC-98F（M／U／V）
媒体（価格）　3.5／5D　（6800円）

1、ダム爆撃練習

まずダムの破壊訓練だ。これは本作戦でもっとも難しい。したがって、みっちりと練習を積まねばならない。ほとんど考えることなしに素早く操作ができるようでなければ、実戦ではまったく使いものにならないのだ。

この訓練では、すでに自機は飛んでいて、ダムを正面から見る位置にいる。高度とスピードを調整し、すみやかに爆弾投下態勢に入ればよい。パイロット、てき弾手、一等機関士、前方銃撃手としてトータルな腕を養うのだ。

まず、一等機関士によりスロットル・ブースターをしぼり、速度を落とす。次にパイロットによって高度を下げ、投下高さ60フィートまでもっていく。あとは高さの微調整をし、タイミングをみはからって爆弾を落とすだけだ。これら一連の動作を素早くかつ正確に行わなければならないのだ。

墜落したところ。残念ながら本ミッションは失敗に終わってしまった

2、空軍中尉

こちらは空中戦の訓練を行うものだ。攻撃目標のダムは、ドイツの奥深くに位置する。したがって我々は、ドイツ上空を横切らなければならないのだ。もちろんダムに接近するまでには、大変な迎撃を受けることになるのは必至だ。

そのため、この訓練ではパイロット、前方銃撃手、後方銃撃手としての腕が磨かれる。空中戦で落とされてしまっては、どうしようもないからな。

3、飛行中隊長

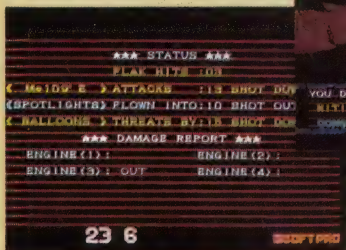
さあ、いよいよ本番だ。スカンプトン飛行場より出発する。まずは離陸だ。すべてはそれから始まる。

スロットル・ブースターをいっぱいに上げ、速度を上げる。フラップを下げることを忘れるなよ。速度が十分上がったところで、上昇を開始する。上昇後はただちにフラップ、車輪を納め、スロットル・ブースターを調整する。あとは、ナビゲーターによりコースを決定し、ダム破壊に向かうだけだ。

ドイツ上空にさしかかると、メッサーシュミットや高射砲、阻塞気球のお出迎えだ。空中戦訓練で鍛えた腕の見せどころ。早めに狙ってしっかり撃ち落としてくれたまえ。

なんとかダムまで接近できれば、あとは爆撃練習で鍛えた腕をみせるだけ。3つのダムを破壊できれば、ミッションコンプリートだ。

ダムを前方に捉えたところ。破壊できれば、バンバンザイだ

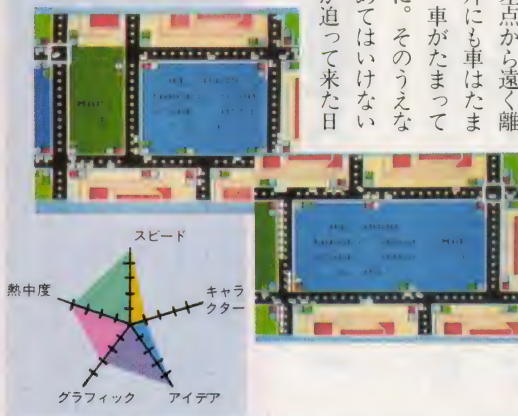
ステータス。実戦ではつねにチェックし、非常事態にただちに対応しなければならない

ダム破壊成功シーン。このシーンを君は見れるか!?

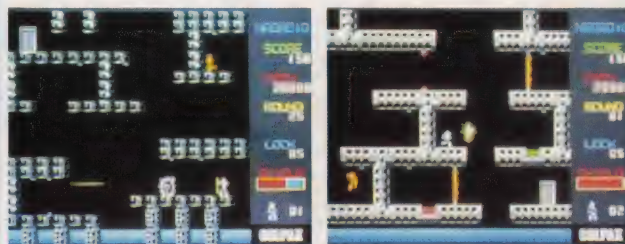
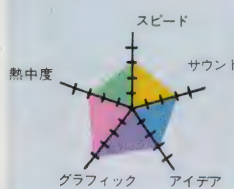
水面上を跳びはねる爆弾。うまくあたれと思わず祈り……

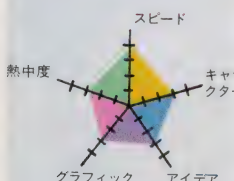
ダム破壊失敗シーン。こうなってはいけない

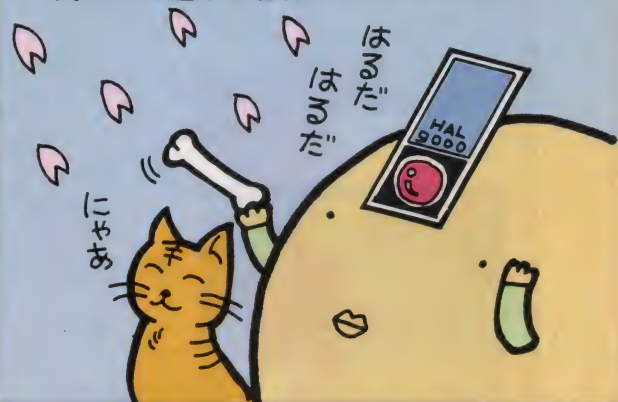
ギョッくんのレビューBOX7

1F　トラフィック

●MSX
●ROM（4900円）
▼パズル＋アクションゲーム＝交通管制システムがダウンした。コンピュータに代わって信号機をコントロールせよ──というわけで、画面は街の交通状態を示している。
　車は四方八方から現れては、画面の外へ消えていく……はずなのに、あっちでもこっちでも渋滞。気を抜いてると交差点から遠く離れたところ（画面外にも車はたまるのだ!）にまで、車がたまってしまってパニックに。そのうえなんと救急車や、止めてはいけないトレーラーなんかが迫って来た日には……!
　作業はシンプルだし、ちょっとないタイプだし、効果音なんかイイし、かなりイイセン。
　画面は5つ、どんどん難しくなるぞ。

2F　ネオロイド

●FM-77AV
●3.5D（6800円）
▼アクションゲーム＝AV専用というのでさっそく始めてみると、やっぱり色の使い分け、サウンドはしっかりAVしてた。のにっ! じつはBGMがない。オープニングだけなんてヒドイぞおっ!!
　ゲームは16面ある（そうだ）けど、まぁ普通の人なら1面でリタイアしてしまうほど難しい。いくらBREAKキーで全面見れるからって（エッ、これオフレコ!?）……。
　まぁ、一番うれしいのは魔の"5"キーがいらなくなったこと。FMユーザーなら、わかるよね。

3F　もーかりまっか?　ぼちぼちでんなっ!

●MSX
●T（4800円）
　ROM（5800円）
▼アクションゲーム＝ビジネスソフトじゃなくて、バスケットボールゲーム。でも、もちろんタイトルどおり意表をついて、1対5のハンデつき、山あり海ありの、名づけて"無法の格闘技バスケ"なんだ。
　3面以降はやたら難しいので、ヒントを1つあげると（伊沢さんゴメンネ!）、アイテムを出すには敵を・・・キックしてはいけない場所がある。ほかにもきまりがいろいろあるから見つけてね。

今月の御言葉

徒然（つれづれ）なるままに、日暮らしCRTに向かひて過ぎぬ春休み、いとおかし

ご案内（独断と偏見の総合点）

1F トラフィック（85点）（ソニー）
2F ネオロイド（70点）（コルパック）
3F もーかりまっか? ぼちぼちでんなっ!（68点）（レーベンプロ）
4F ザナック（78点）（ポニカ）
5F 爆走バギー一発野郎（70点）（ボーステック）
6F SeeNa（90点）（システムソフト）
7F ラストウォー（63点）（レーベンプロ）

4F ザナック

●MSX
●ROM（4900円）
▼アクションゲーム＝今どきゼビウスもどき?と鼻で笑うなかれ。これは単純なシューティングゲームじゃないぞ。敵のエネルギーパーツを奪取装備することで、何段階もパワーアップできるんだ。このパワーアップなしで最終目的のアルクスへたどり着こうったって無理。それに地上物に隠されたヒントを読みとって、正しい手順で進むことも必要だ。
ボクがプレイしたのは開発途中のもの（写真も）だったので、画面が少し淋しいとか、当たり判定が厳しいとか気になる点もあったけど、完成品はかなり改良されているはず。ゼビウス、スターフォースに続けるかな?

5F 爆走バギー一発野郎

●X1（tu／F）
●5D（6200円） T（4200円）
▼アクションゲーム＝バンクやコブを乗り越えるときのジャンプや、片車輪走行、スピンなど、バリエーションが豊富で、グラフィックもかなりの凝りよう。操作もファミコンなみのカンタンさなので楽々だし、道に迷ったときにはドライブコンピュータのお世話になればOK。そのほか、スクリーンやコンパスなどの情報がすぐ手に入るから、心配なのは自分の腕だけ!? スピードが充実していたら、本当にいいゲームなのになぁ――スポーツカーじゃないからこれでいいのかなぁ……、でも遅いなぁ。あと1つ気になるのは同社の"HOTDOG"との類似点。焼き直しのように見える画面に、ちと不満。

6F SeeNa

●PC-88mkIISR／FR／MR／TR
●5D（6800円）
▼アクションゲーム＝レーシングゲームとRPGを合体させたのはアップルにもあったけど、これはもうタイニャンならではのオカシイ魅力十分。
まず、小手調べにレーシングゲーム。これは十分すぎるほどアクションしているぞ。そしてRPGに挑戦。最終目的のコンピュータのある場所までは、複数の迷路を走り回ってアイテムをそろえる。もちろん燃料の補充も必要だ。また、RPGらしくモンスターも登場。武器? そんなもの、男なら体当たりだぜっ!! 一言いえば、この体当たりとかモンスターなんかは、かなり手抜き……。でも、ボクは○したい。

7F ラストウォー

●PC-88（mkII／SR）／98（M／V）FM-7／77（AV）
●3.5／5D（6500円、98版・7500円）
▼ロールプレイングゲーム＝最近のRPGはマンネリだとよくいわれるが、その原因をゲームシナリオと考えて、高校生の考えたシナリオを採用したのはなかなかにくい。シナリオは、最近ブームのファンタジーではなくSF。このSFというのはクセ物で、自分の好きな世界を作れる反面、どーものめりこめない、というところがある。
そんな例にもれず、このゲームも最初はかなりとっつきにくい。しかし、このとっつきにくさを軽くしようと色々な工夫がされている。2次元のディスプレイ上での3次元の雰囲気を作ったり、ゲーム中に雲が流れ、日も沈んだり昇ったりするのだ。でも、やっぱりゲームの第一印象でもあるスピードに関してもう少し工夫がほしかった（いちいち書きなおされると、どーもねー）。

DEBUT AVENUE
デビューあべにゅう

待ちに待った新作ゲームが勢ぞろい

"予定"が多くなったこのコーナー。より確実な情報提供を心がけてはいるものの、なんせ予定は未定で……。

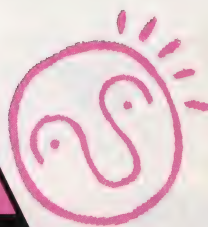
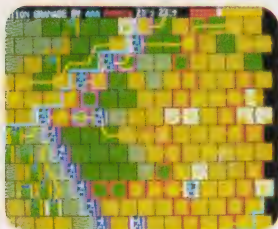
表記のご案内 ●5D…5インチディスク版 ●T…テープ版 ●BC…BEE CARD ●予・3800円…予価 ●T(F・3800円)…テープでFMのみ3800円 ●AC…アクション ●AD…アドベンチャー ●S…シミュレーション ●RP…ロールプレイ ●N…ノンセクション ●RT…リアルタイム

あ番地

AWACS(エーワックス)

●レーベンプロ
●PC-98E(F/M/V)
●5D(8500円)
▼S＝米空軍の最新鋭空中警戒指令機AWACSのレーダー機能および指令システムをパソコン上で再現! ゲーム性よりも忠実性を重視。

アラモ

●ザインソフト
●MSX
●ROM(5600円)
▼AC＋RP＝(3月上旬予定)超近代化文明は核戦争によって死滅した。この惑星に1人の男が漂着。はたして男は、死滅した文明に打ち勝てるか!?

オペレーショングレネード

●ポニカ
●PC-88(mkII/SR)
●5D(6800円)
▼S＝(3月21日予定)1945年2月、ドイツ軍を崩壊させるため、連合軍はライン西岸で大包囲作戦を開始した。そのなかの1つがグレネード作戦だ。

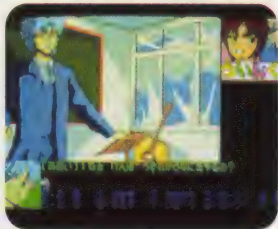
アルバトロス

●日本テレネット
●PC-88mkIISR
●5D(3枚組8800円)
▼S＝(3月予定)スクリーンがボールを追って全方向スクロールする画面の美しさに興奮! 吸いこまれるように飛び去るゴルフボールに注目しよう

アーコン

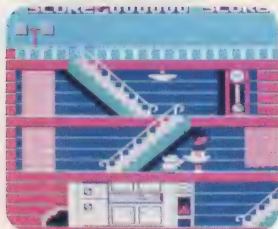
●B・P・S
●PC-88(mkII/SR)
●5D(7800円)
▼思考型AC＝チェスを応用した戦闘アクションゲーム。敵・味方の駒が同じマス目に入ると、闘技場が現れて突然リアルなアクションゲームに。

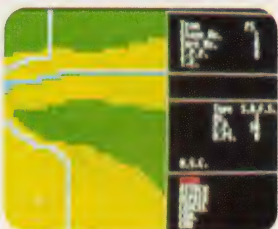
か番地

ウイングマン2(キータクラーの復活)

●エニックス
●PC-88(mkII/SR)
●5D(2枚組6800円)
▼AD＋AC＝(3月上旬予定)9種類の必殺技が画面いっぱいに炸裂! 本格的アクションゲームがジョーク満載のユニークなアドベンチャーとドッキング

アスレチェッカー

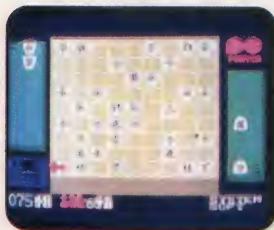
●ポリシー
●FM-77AV
●3.5D(6800円)
▼AC＝(3月予定)エキサイティングカーアクション、サバイバルレースの始まりだ。じゃまなマシンは、はじき飛ばせ。アスレチェッカーでGO!

カーテンガール

●ポニカ
●MSX
●ROM(4900円)
▼AC＝(3月下旬予定)大きなビルのカーテンを、朝は開けて夜は閉めて回るお手伝いさん。それを邪魔する悪ガキは、子供の好きなもので手なづけて……

S.F.3D.(オペレーションV)

●クロスメディアソフト
●PC-98、FM-7
(※対応機種はどちらも未定)
●5D(6800円)
▼S＝(3月中旬予定)シュトラール軍の圧政に耐えかねた傭兵軍は、大反撃作戦"オペレーションハンマー"を計画した。

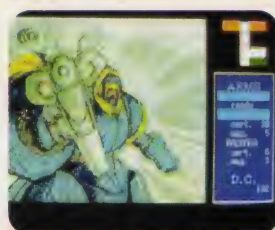
アメリカントラック

●日本テレネット
●PC-98E(F)、S1、X1
(C/tu/F)
●T(4500円)
5D(6800円)
▼AC＝カーレースとはまた味の違った迫力。妨害する車をはじき飛ばし、道路封鎖を突破せよ。

将棋

●ポニカ
●MSX
●ROM（4900円）
▼N＝はじめに手合い（レベル）の選択を。先手・後手はもちろん、角落ち、飛車落ち、飛角落ち、6枚落ちが、キミとコンピュータのどちらにもあるぞ

ザ・ブラックバス

●ホット・ビィ
●MSX
●T（4800円）
▼S＝釣り雑誌ナンバーワンの『月刊フィッシング』編集部と提携して生まれた、日本で初めての釣りゲームソフト。ポイントや攻略法も！

カーマイン

●マイクロキャビン
●PC-98E（F／M／V）
●5D（2枚組7800円）
▼RT＋AD＝究極の歩行兵器バイオドールが強い自我を持ってしまった。人間と見分けのつかない彼らに、コンピュータルームを占拠されて……。

SILPHEED(シルフィード)

●ゲームアーツ
●PC-88mkIISR
●5D（6800円）
▼AC＝（3月予定）パーツを組み合わせてパワーアップした戦闘機で、敵機や巨大戦艦を破壊して母船に帰還せよ！（写真は開発中のものです）

ザ・ムーンストーン

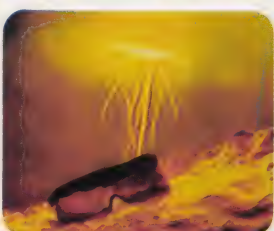
●B・P・S
●PC-88（mkII／SR）
●5D（7800円）
▼RT＋RP＝（3月中旬予定）ブラ・オニ第3弾、アウトドア編。空の下での戦いなので、画面はグッとビジュアルになった。オープニング画面のリアリティに拍手！

ぎゅわんぶらぁ自己中心派

●ゲームアーツ
●PC-88（mkII／SR）
●5D（6800円）
▼N＝（3月予定）打ち手の個性をコミックからそのままシミュレート。麻雀のルールを知らなくても、十分楽しめるぞ。ユニークな会話にも注目して！

SUPER PLAYERS DUNK SHOT

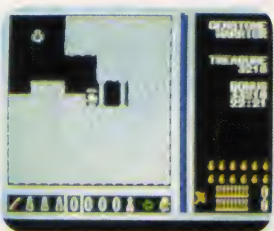
●ハル研究所
●MSX（16K）
●ROM（5600円）
▼AC＋RP＝（3月中旬予定）個性的なプレイヤーのなかから3人を選んでプレイするバスケットボールゲーム。RPGの要素を入れた本格派。

サンダーボルト

●ピクセル
●MSX
●ROM（予価5800円）
▼RT＋RP＝（3月下旬予定）アニメ効果を駆使したSFX超異次元の世界——そこに住む強大な力を持った無形エネルギー物体の正体とは？

クロスブレイム

●デービーソフト
●MSX（8K）
●ROM（4900円）
▼AC＝（3月下旬予定）横スクロール・シューティングゲーム。味方基地でパーツとエネルギーを補給して、敵の中心部（コア）を攻撃せよ。

た 番地

ジェムストーン・ウォーリア

●スタークラフト
●PC-98（E／F／M／U／V）
●5D（6800円）
▼RT＋RP＝邪悪で醜い悪魔が城を襲い、平和と繁栄と幸福の源であるジェムストーンを奪い去った。キミは粉々にされたジェムストーンを求めて旅に出る！

さ 番地

TAIRON III

●ポリシー
●PC-88mkIISR
●5D（6800円）
▼AC＝（3月予定）魔のカイン惑星は、ひそかにタイロン惑星侵略を計画していた。情報をキャッチしたタイロン側は、合体ロボを復元し、タイロンIIIに乗せた

SCION(シオン)

●ザインソフト
●PC-88（mkII／SR）
●5D（6800円）
▼RT＋RP＝（3月中旬予定）邪悪の神ベーダを倒すため、国王のもとに勇者が集まった。モンスター、アイテムも豊富。マルチキャラ、マルチパーティー

THE CASTLE

●アスキー
●MZ-25
●3.5D（6800円）
▼思考型AC＝100個の部屋に仕掛けられた罠と謎。キミはそれらを一つずつ解き明かしながら、愛するお姫さまを助け出さなければ！

チャンピオンシップロードランナー

●ソニー
●MSX（8K）
●ROM（5800円）
▼思考型AC＝（3月21日）全世界から公募された50面のなかから40面と、ソニーが新たに作った超難解の20面の計60面。カラーチェンジ機能でレンガの色も自由だ。

SeeNa(シーナ)

●システムソフト
●PC-88mkIISR
●5D（2枚組6800円）
▼AC＝各面が小規模な迷路で構成されている都市を車で駆け巡りながら出口を捜す迷路ゲーム。敵は唯一、加速をつけてぶつかることで倒せるけれど……。

XANADU

●日本ファルコム
●PC-98
●8D（7800円）
▼RT＋RP＝現在大ヒット中のドラ・スレ第2弾。80種のモンスターマニュアルで驚くなかれ、今までにない魔法の数、キャラクター数など、魅力いっぱい。

はーりぃふぉっくすII(雪の魔王編)

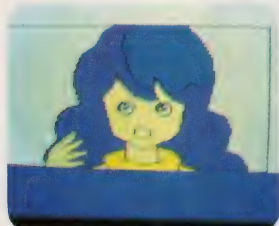
●マイクロキャビン
●PC-88(mkII/SR)/98(E/F/M/V)
●5D(7800円)
▼AD=童話の世界がゲームになった! 前編の子ギツネはスクスク育って、マリとの再会を楽しみに街へ向かった。

ドロール

●ソフトプロ
●PC-98F(U/M/V)
●3.5/5D(6800円)
▼AC=地下迷宮に住んでいる妖術師に捕まって催眠術をかけられ、さまよっているマイケルとエミリー。キミは勇敢に魔窟に挑む。大勢のキャラがカワイイぞ。

チャンピオンシップロードランナー

●ソフトプロ
●X1(C/tu/F/D)
●T(4800円)
3/5D(6800円)
▼思考型AC=帝国の逆襲が始まった。新たに出現した要塞迷路は、超難解の50画面。キミの頭脳を極限まで痛めつけるぞ。

ハング・オン

●ポニカ
●MSX
●ROM(4900円)
▼AC=(3月21日予定)なみいる強敵をスピードとテクニックでかわしてゴール・イン! 本物そっくりのきょう体で話題のあのゲームがMSXに登場。

©セガ

な
番地

帝王の涙――ABYSS II――

●ハミングバードソフト
●PC-98M/U
●3.5/5D(6800円)
▼AD=モズ・シバットは、宇宙マフィアの罠にはまって、伝説の最終兵器"帝王の涙"を探し出すハメになった。失敗すれば、体内に仕掛けられた爆弾が爆発する!

PiPi

●日本デクスタ
●MSX(2)
●ROM(4800円)
▼AC=グルグル牢にはガラガラ蛇や怪獣メンダマ番人BOWBOWがいて、PiPiの脱出を妨害する。パワーアップ・キャラを取ってうまく逃げよう。

忍者くん

●日本デクスタ
●FM-7/77(AV)
●T(4500円)
3.5/5D(6800円)
▼AC=魔城を舞台に、忍者くんが大活躍。いろいろな武器を使う8種類の敵を相手に、得意の手裏剣が炸裂。

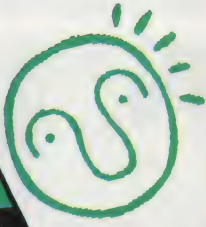
テグザー

●アスキー
●MZ-25
●3.5D(6800円)
▼AC=ゲームアーツの代表作がアスキーから登場。可変ロボットゲームの最先端となったテグザーは、その動き・スピード・グラフィック・BGMでファンを魅了!

©ゲームアーツ

ファイナル・ゾーン――WOLF――

●日本テレネット
●PC-88mkIISR
●5D(2枚組6800円)
▼AC=(3月予定)特殊行動隊"ブラックコブラ"のボウイ大尉に告ぐ。4人のスペシャリストとともに赤道直下のマウカ島に侵入し、敵の"GN-16B"を壊せ!

は
番地

デゼニワールド

●ハドソンソフト
●FM-7
●5D(6800円)
▼AD=デゼニマンが笑いをひっ下げて再び登場。ジョークとパロディーがぎっしりつまった、名古屋はデゼニワールドを背景にした話題作。

フォーメーションZ

●日本デクスタ
●FM-7/77(AV)
●T(4500円)
3.5/5D(6800円)
▼AC=形態可変戦闘メカ"イクスペル"を操り、最強機動要塞ジズィリアムを破壊して、地球へ帰還せよ!

HYDLIDE II

●T&Eソフト
●FM-7/77(AV)、X1(C/F/tu)
●3.5/5D(6800円)
▼RT+RP=大魔王バラリスが倒れたあとのフェアリーランドに、新たな"邪悪の意識"が生まれた。前作の6倍のマップ。

トラフィック

●ソニー
●MSX
●ROM(4900円)
▼AC=キミはロンドンの交通管制官。なんとコンピュータが故障して、キミが代わりに信号をコントロールしなければならなくなった。渋滞をうまく整理しよう。

ブラスティー

●スクウェア ©日本サンライズ
●PC-88(mkII/SR)/98(E/F/M/U)、X1(D/tu)
●3.5/5D(7900円)
▼RT+RP=(3月予定)完全アニメーションRPG。オリジナルキャラクターは、あの日本サンライズが担当した話題作。

バック トゥ ザ フューチャー

●ポニカ
●PC-88(mkII/SR)
●5D(2枚組6800円)
▼AD=(3月21日予定)街のどこかにいる青年時代のお父さんとお母さんを探し出して、うまくデートさせるのがキミの役目。はたしてスンナリいくかな?

トランシルバニアII

●スタークラフト
●PC-88(mkII/SR)/98(E/F/M/U/V)、FM-7/77
●5D(2枚組6800円)
▼RP=エリック王子とサブリナ姫は、ふたたびよみがえった卑劣な吸血鬼から、王冠"クリムゾン・クラウン"を取りもどせるか!?

フリッキー

●マイクロネット
●FM-77
●3.5D（6800円）
▼AC＝フリッキーは青い鳥。のら猫ニャンニャンの手からヒヨコを守れ！ 武器は迷路に散らばったコーヒーカップなど。一度にたくさん守れば高得点だ。

©セガ

HOTDOG

●ボーステック
●PC-80mkIISR
●T（4800円）
▼AC＝スラローム、モーグル、エアリアルを、スピード感満点の3次元処理で体験しよう。ジャンプやギャップをパスするためには厳しいライン取りが必要だ。

ま番地

魔界王

●パスカルII
●X1（C／D／tu／F）
●T（4000円）
●5D（5800円）
▼AD＝神々のもっとも近くにある国アスガルドの王女フェリアが、魔王サタンにつれ去られた。青年エレスは彼女を救い出せるか!?

ミスターパンプ

●NCS日本コンピュータシステム
●PC-88mkIISR
●5D（6800円）
▼AC＝（3月予定）サバイバルボールに乗り込み、両側が絶壁となっている急斜面の通路を、もとの次元めざして突き進め！ 隠れ通路を見つければ楽しさ倍増。

ミッドナイトブラザーズ

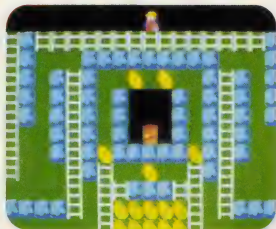
●ソニー
●MSX（16K）
●ROM（4900円）
▼RT＋AD＝（3月21日）2人の新米探偵が、盗まれた最新鋭ヘリコプターを取りもどすためにビルに忍び込んだ。プレイは1人でも2人でもOK。

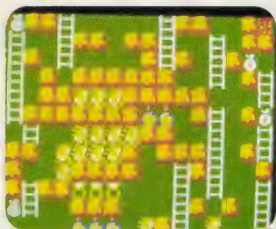
夢幻の心臓II

●クリスタルソフト
●X1（F／tu）
●5D（2枚組7800円）
▼RT＋RP＝"エルダーアイン"の3つの世界を仲間と一緒に冒険しよう。ゲーム中はほとんどテンキーでOK、ジョイスティックも使える。

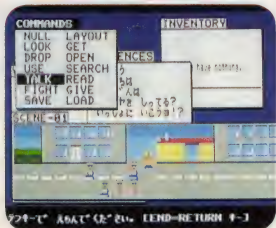
森田和郎のオセロ

●ランダムハウス
●MSX（16K）
●ROM（4900円）
▼N＝手番変更、強さ変更、並べかえ、再現などのモードも充実。また、思考ルーチンもしているため、タイトル画面、BGMなどはカットして作られた本格派。

MOLE MOLE

●クロスメディアソフト
●MSX2
●3.5D（5800円）
▼パズル＝（3月下旬予定）モールの頭は岩より硬いので、何が落ちてきても平気。でも、さつまいもやキウイが落ちてこないのはなぜ？ 全50面あり！

MOLE MOLE II

●クロスメディアソフト
●PC-88（mkII／SR）、FM-7／77
●T（3800円）
●3.5／5D（5800円）
▼パズル＝ユーザーのオリジナル面、超難解面、お子様向け面、合わせて50面。

や番地

ヤンパラ ヒランヤの謎

●ポニカ
●FM-7／77
●3.5／5D（6800円）
▼AD＝ラジオ番組で話題になった"ヒランヤの謎"。ヒランヤの中に秘められたパワーは、人間の想像を絶する不思議な力として確かに存在しているが……。

ら番地

リグラス

●ランダムハウス
●FM-7／77、X1（tu）
●T（X1のみ6800円）
●3.5／5D（FMのみ6800円）
▼RT＋RP＝（FM版は3月20日予定）メイは"ベルジュナの秘密"を解明すべく、ガレリアの街へ向かった。

ルパン三世 カリオストロの城

●東宝
●PC-88（mkII／SR）
●5D（2枚組7800円）
▼RP＝ご存知ルパン三世が、五エ門と次元をまきこんで、銭形警部と追っかけっこ。ゲームは、この4人のキャラの中から1人を選んでプレイしよう。

レイドック

●T&Eソフト
●MSX2
●3.5D（6800円）
▼AC＝72画面分の背景が、1ドットごとにスクロールするうえに、機体はもうアニメーション！ 2人で出撃して合体すれば、役割分担をしながら大あばれ。

RELICS（レリクス）

●ボーステック
●PC-88（mkII／SR）／98（E／F／U／M）、MSX
●T（M・5800円）
●3.5／5D（7200円）
▼RT＋RP＝（FM-7、X1、MZ-15版は3月15日予定）リアルな動きに注目！

ロードランナー

●ソフトプロ
●MZ-25
●3.5D（6800円）
▼思考型AC＝いまさら説明の必要もない大ヒット作、いよいよMZ-25にも登場。高度なテクニックを駆使して、悪夢のような地下迷路を走破しよう。

テレホビーニュース

テレホビーデビューあべにゅう

春休みが待ち遠しいBEEPERも多いと思うけど、この春、新作ソフトも次々に登場しそうだよ。なかにはもちろんファミコン・オリジナル版もあるけど、ビデオゲームからの移植版もかなりありそう。そこで、そのうちの話題作を紹介してみよう。

マクマックス（日本物産）
ファミリーコンピュータ
▲頭部、脚部、波導ガンを取って最強ロボットに変身。コンピュータ・バビロンから地球を奪還せよ。

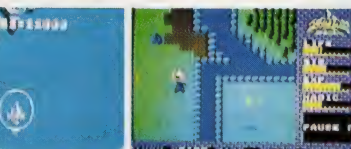
ジャイロダイン（タイトー）
ファミリーコンピュータ
▲ヘリコプターを操縦して敵の空軍や地上施設を破壊するゲームだ。隠れキャラクターも多そうだ。

バルトロン（東映動画）
ファミリーコンピュータ
▲アニメでおなじみ東映動画から、驚異のスペース・アクションゲームが発進。ワープとフラッシュボンバーで地球を救え!!

謎の村雨城（任天堂）
ファミリーコンピュータ
▲異星人「ムラサメ」を倒すため青年剣士「鷹丸(たかまる)」は小柄(こづか)を持って村雨城へ向かう。

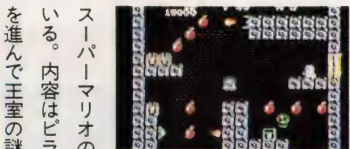
アーガス（ジャレコ）

ゲームセンターでひと足早くデビューしたアーガス。ビデオ版では縦横スクロール型で、鮮やかな色彩の敵キャラがさまざまなパターンで攻撃してきた。この迫力をファミコンでどこまで再現できるのか、ジャレコの開発力に期待したいね。

アーガス（ジャレコ）
ファミリーコンピュータ
▲ひと足早くビデオゲームで大人気となったアーガス。各種パワーを取って敵要塞を破壊しよう。

ハイドライドスペシャル（東芝ＥＭＩ）
ファミリーコンピュータ
▲フェアリーランドの盗まれた宝石を奪還し、プリンセス・アンを救出するため剣士ジムが登場。

マイティ・ボンジャック（テクモ）

ファミコン版のマイティボンジャックはビデオ版の移植というよりは、オリジナルといったほうがよさそうだ。ちょうどマリブラとスーパーマリオの差くらい違っている。内容はピラミッド内の迷路を進んで王室の謎を明かすという

ディグダグII（ナムコ）
ファミリーコンピュータ
▲コミカルなキャラクターとアクションのおもしろさ、さらにパズル要素が加わった島くずしゲーム。©(株)ナムコ

マイティ・ボンジャック（テクモ）
ファミリーコンピュータ
▲ビデオゲームでも大ヒットしたボンジャック。ファミコン版はかなり本格的に作られている。

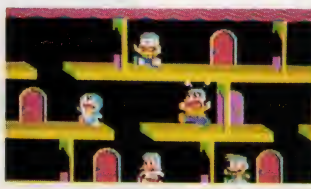
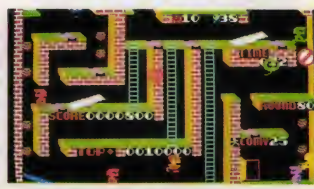
ディスクゲームもいよいよ登場！ますますおもしろくなっていくテレホビーソフトに注目!!

ゼルダの伝説（任天堂）
ファミリーコンピュータ・ディスク／2600円
▲ハイラル王国に散らばる、８つのトライフォースのかけらを集め、大魔王ガノンを倒せ!!待望のディスクゲーム第１弾！

忍者ハットリくん（ハドソン）
ファミリーコンピュータ／4900円
▲11種類の伊賀忍法で甲賀忍者たちをやっつけるのでござる!! 影千代、ケムマキくんなどおなじみキャラ総出演。

グーニーズ（コナミ）
ファミリーコンピュータ／4900円
▲５人のグーニーズはある日、伝説の海賊「片目のウィリーの宝」の地図を発見！ 彼らは冒険することにしたのだが……。

忍者プリンセス（セガ）
SG・SC・マークIII／4300円
▲寒天城のおてんばプリンセス「くるみ姫」が忍者に変身して反逆者たちを退治してゆく。そう快な忍者アクションが炸裂するぞ。

サーカスチャーリー（ソフトプロ）
ファミリーコンピュータ／4900円
▲チャーリーくんがサーカスのステージで大活躍。キミはうまくチャーリーを操ってさまざまな技をこなしていくんだ。

ドラえもん（エポック社）
スーパーカセットビジョン／4800円
▲しずかちゃんを誘っての時間旅行の計画がジャイアンのじゃま、タイムマシンの暴走で思わぬ時代へタイムスリップ。さあたいへん。

シーソー（セガ）
SG・SC・マークIII／4300円
▲キミはシーソーでジャンプ。隠されたくだものを全部集めよう。でも、敵キャラクターが……。そんなときは秘密のドアから脱出だ。

でる順ソフト表

これから発売されるソフトだよ！

ファミリーコンピュータ

ソフト名	メーカー名	発売時期	定価(予価)
ジャイロダイン	タイトー	3月13日	4900円
マグマックス	日本物産	3月18日	4900円
バルトロン	東映動画	3月20日	4900円
謎の村雨城	任天堂	3月21日	2600円
ハイドライドスペシャル	東芝EMI	3月21日	4900円
マイティ・ボンジャック	テクモ	3月下旬	4980円
アーガス	ジャレコ	4月上旬以降	4900円
ディグダグII	ナムコ	今春	4500円
影の伝説	タイトー	4月中旬	未定
ドラゴンクエスト	エニックス	4月予定	未定
アトランチスの謎	サン電子	4月予定	未定
スパイ&スパイ	コトブキシステム	4月予定	未定
グラディウス	コナミ	4月下旬	未定
キャッスルエクセレント	アスキー	5月予定	4900円
セクロス	日本物産	5月上旬	4900円
コスモジェネシス	アスキー	7月予定	未定
テラクレスタ	日本物産	7月上旬	未定

セガSG・SC・マークIII

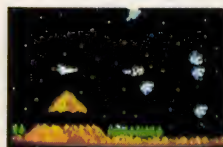
ソフト名	対応機種	発売時期	定価(予価)
バギーダッシュ	マークIII	3月予定	4300円
ガルケーブ	全機種対応	未定	未定

スーパーカセットビジョン

ソフト名	メーカー名	発売時期	定価(予価)
ベーシック入門	エポック社	3月末	5500円
ドラゴンスレイヤー	エポック社	4月下旬	4800円

アトランチスの謎(サン電子)
ファミリーコンピュータ
▲魔島アトランチスを探検し、敵サヴィーラと対決する、リアルタイム・アドベンチャーゲーム。

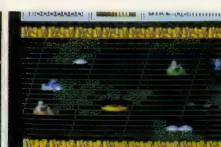
ドラゴンクエスト(エニックス)
ファミリーコンピュータ
▲エニックスが放つロールプレイングゲーム・キャラクターデザインは、鳥山明が担当。

もの。マップの広さはなんと25画面分とものすごい！　しかもマルチエンディングなので結末がいくつもある。このほか、隠れ部屋、ワープなど秘密もいっぱいありそう。もちろん操作性はビデオ版と同様に良。

グラディウス(コナミ)
ファミリーコンピュータ
▲誘導ミサイルやレーザー砲、さらにバリアで武装。最強装備で敵を撃ちまくれ！

キャッスルエクセレント(アスキー)
ファミリーコンピュータ
▲王子ラファイエルが王女マルガリータを助けるためグロッケン城の迷路へ足を踏み入れたが……。

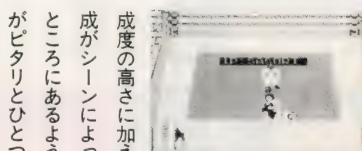
ディグダグII（ナムコ）

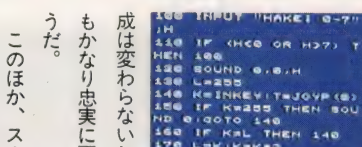
すでにデビューしているディグダグは戦略的穴掘りゲーム。じゃあ、こんどのディグダグIIは？　というと、戦略的島くずしゲーム。アクションゲームのおもしろさに加えて、敵をどうおとし入れるか／さまざまな戦略を立てるところにディグダグゲームのおもしろさの秘密があるみたい。

コスモジェネシス(アスキー)
ファミリーコンピュータ
▲マップを頼りに3D感覚で迫ってくる敵艦隊を知り、すばやく応戦。頭脳とアクションで敵を倒せ。

セクロス(日本物産)
ファミリーコンピュータ
▲ギルギットペトラにのり、仲間を救い出すのがキミの使命。手に汗にぎるバイクチェイスのアクションゲームだ。

グラディウス（コナミ）

ビデオ版ではグラ中という中毒患者(かんじゃ)が続出したとか!?　人気の秘密はアクションゲームとしての完成度の高さに加えて、ゲームの構成がシーンによって変化していくところにあるようだ。しかも全体がピタリとひとつにまとまっているから、プレイヤーに言葉で表せないストーリーを感じさせる。もちろんファミコン版でもその構成は変わらないし、パワーアップもかなり忠実に再現されているようだ。

このほか、スーパーカセットビジョンで、あの「ドラゴンスレイヤー」が登場するというのもビッグニュースだね。

タッグチームプロレスリング(ナムコ) ©(株)ナムコ
ファミリーコンピュータ
▲上手なタッチワークと多彩な技で、どんどんランキングを上げてスーパーチャンピオンになろう。(4月中旬発売予定)
※実物はもちろんカラーです。

テラクレスタ(日本物産)
ファミリーコンピュータ
▲5機のパーツの合体、フォーメーション攻撃で敵基地、最終要塞を破壊せよ。

ベーシック入門(エポック社)
スーパーカセットビジョン
▲ベーシックプログラムの基礎がマスターできる。サンプルとしてかんたんなゲームも入ってるよ。

スパイ&スパイ(コトブキシステム)
ファミリーコンピュータ
▲キミはスパイとなり敵より早く設計書、パスポートなどを手に入れ、脱出しなければならない。

★協力店
●西武百貨店（東京・池袋）●阪急百貨店（大阪・梅田）●ヤマギワ東京本店ホビーショップ（東京・神田）●寿屋日吉店（神奈川・港北）

テレホビーゲームTOPチャート

集計期間は昭和61年1月4日から昭和61年1月31日まで。
※このランキングは記載の協力店の集計結果を編集室で数値化し、ランクアップしたものです。

ランク	前月ランク	ゲーム名 定価
1	1	熱血カンフーロード 4,800円
2	2	将棋入門 4,800円
3	4	スタースピーダー 4,800円
4	—	バルダーダッシュ 4,500円
5	—	トントンボール 3,800円

▲悪人キルー族のワナを切り抜ける「チェン」のカンフーアクションゲームだ。

2 将棋入門
▲6レベルで楽しめる将棋ゲーム。先手、後手のほか時間制限もつけられるよ。

▲大型ワープ航法用推進機を搭載したスタースピーダーを駆って大宇宙を走り回れ！

ランク	前月ランク	ゲーム名 メーカー・定価
1	1	スーパーマリオブラザーズ 任天堂 4,900円
2	—	ツインビー コナミ 4,900円
3	3	オバケのQ太郎 バンダイ 4,900円
4	4	キン肉マン バンダイ 4,900円
5	5	スペランカー アイレム 4,900円
6	9	ボンバーマン ハドソン 4,900円
7	2	忍者じゃじゃ丸くん ジャレコ 4,900円
8	—	ポートピア連続殺人事件 エニックス 5,500円
9	7	いっき サン電子 4,900円
10	—	エグゼド・エグゼス 徳間書店 5,200円

▲発売以来トップの座をひとりじめ。まったく他を寄せつけない人気はまだ続きそう！

▲人気キャラクターQちゃんはじゃまものをかわして大活躍。

▲カラーのベルを取ってパワーアップ。さらに2人で手をつなげばいろいろな攻撃もできる。

▲毒ガス、コウモリ、落とし穴をさけ、伝説のピラミッドで宝物を探そう。

▲多くの技が楽しめるプロレスゲームが登場。必殺技で敵をやっつけろ！

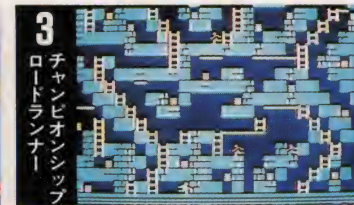
セガマークIII

ランク	前月ランク	ゲーム名 定価
1	—	テディーボーイ・ブルース 4,300円
2	1	ハング・オン 4,300円
3	—	グレートサッカー 4,300円

▲マークIIIにつづいてSG・SC版にも登場したハング・オン。当然ながら今月は第1位だ。

▲上下、左右のすばやいスクロールに加え、敵キャラのトリッキーな動きに目が回りそう。

▲タマゴを割らずにフェアリーに届けなければ／ 思考力と繊細な神経がものをいう。

▲リアルな画面でバイクに乗っている迫力がぞんぶんに楽しめるスポーツ感覚のゲームだ。

▲キミの頭脳ならどこまで解けるか？ 難面、奇面いっぱいの楽しめる1本だネ。

ランク	前月ランク	ゲーム名 定価
1	4	ハング・オンII 4,300円
2	2	どきどきペンギンランド 4,800円
3	3	チャンピオンシップロードランナー 4,300円
4	—	エレベーターアクション 4,300円
5	—	ピットフォールII 4,800円

応募要項

♡このプレゼントページの応募は144ページとじこみハガキの「愛読者カード」を使ってください
♡ハガキのアンケート記入欄には、すべて記入してください
♡希望のプレゼント番号をオモテの記入欄に忘れずに！（ゲームソフトの場合は、それぞれ機種・媒体・サイスを欄外に必ず記入してください）
♡締切　昭和61年4月8日必着
♡発表　本誌6月号（5月8日発売）誌上

さあ！
今すぐ読者ハガキに記入しよう。

Beep 読者プレゼント

①忍者プリンセス……3名
対応機種：セガSG・SCシリーズ
提供：セガ・エンタープライゼズ
定価：4,300円
〈P58参照〉
●必殺の手裏剣で玉露左衛門を倒し、寒天城を取りもどすことができるか!?

②ディグダグII……3名
対応機種：ファミリーコンピュータ
提供：ナムコ　定価：4,500円
〈P56参照〉
●地中でポンプをふくらましていたディグダグが、島くずしゲームに形をかえて帰ってきた！

③バルトロン……3名
対応機種：ファミリーコンピュータ
提供：東映動画
定価：4,900円
〈P62参照〉
●東映動画がアニメのノウハウをベースに製作したシューティングゲーム。

④サーカス・チャーリー……3名
対応機種：ファミリーコンピュータ
提供：ソフトプロ
定価：4,900円
〈P60参照〉
●夢いっぱいのファンタスティックゲーム。BGMもいろいろあるよ。

⑤マイティ・ボンジャック……3名
対応機種：ファミリーコンピュータ
提供：テクモ
定価：4,980円
〈P52参照〉
●全255面、ファミコン初のマルチエンディングで君を飽きさせないぞ。

⑥ダムバスターズ……4名
対応機種：PC-98U2　3.5D（2名）
　　　　　PC-98　5D（2DD）（2名）
提供：ソフトプロ　定価：6,800円
〈P155参照〉
●シューティング＋フライト＋ダム爆発をシミュレート。じっくりやりこめばサイコー！

⑦ザナドゥ……5名
対応機種：PC-88SR/FR/MR　3名
　　　　　PC-98　5″2DD　2名
提供：日本ファルコム
定価：7,800円　〈P14参照〉
●人気爆発、快進撃中のザナドゥ。今さら何も言いますまい。

⑧ウイングマン2……3名
対応機種：PC-88（mkII／SR）
　　　　　5D
提供：エニックス　定価：6,800円
〈P113参照〉
●平和を取りもどしたかに見えた仲額中学だったが……。新キャラを加えて"2"の登場。

⑨タイムエンパイア……3名
対応機種：PC-88　5D
提供：光栄　定価：7,800円
〈P112参照〉
●江戸時代の日本を舞台に繰り広げられる冒険。とにかくじっくり楽しんでください！

⑩ランギスタンからの脱出……4名
対応機種：PC-88(mkII/SR)5D(2名)
　　　　　FM-7/77　5D(2名)
提供：スタークラフト　定価：4,800円
〈P151参照〉
●目が覚めると、そこは牢の中だった——とにかく牢を破り、ランギスタンから逃げ出せ。

⑪S・F・3・Dカレンダー……20名
提供：ビクター音楽産業クロスメディアソフト
〈P152参照〉
●傭兵軍とシュトラール軍のし烈な戦いが始まった。傭兵軍を勝利に導け！

⑫ミスターハンプ・パズル……10名
提供：日本コンピュータシステム
●発売を記念して、こんなパズルができたぞ！　ナイコンBEEPERもぜひね。

⑬ファイナライザー・バッチ……7名
提供：コナミ
●人気ビデオゲーム、ファイナライザーのロゴをあしらったカッコイイバッヂをプレゼント。

⑭ジョイボールステッカー……20名
提供：ハル研究所
●毎秒15発の連射ができるファミコン専用コントローラ、ジョイボールのステッカーだ。

ら相棒でも倒す!

SNK

Shin Nihon Kikaku Corp.

投入すればすぐにゲームに参加できる
PLAY仕様だ。
ティニューもできるぞ!!

T・A・N・K、A・S・Oに続き
SNKが'86春休みに送る
問題作。ランボーよりも
コマンドーよりも
強く、ニヒルに。

怒 IKARI

SURVIVING
ALL PERILS
EVEN
ZAPPING
YOUR
FRIEND

〈ストーリー〉

俺は、第一の戦い(T・A・N・K)を終え、軍隊を抜けて傭兵となった。
初仕事は、特殊部隊を引き連れ敵地に侵入、本拠地に隠された秘密を探り、それを破壊する事だ。
戦闘機で墜落を偽装し、特殊部隊に敵の注意を引き付けさせ、小人数で本拠地に向かう計画だったが、不幸な事にスパイが部隊の中にいた。
戦闘機は、偽装以上にハデに墜落し、俺はやっとの思いで生きのびた。
部隊の数だけ死体があった。全滅だ……じゃない、一つ足りない。
間も無く、クラーク少尉が無傷で現れた。
奴は信用出来ない。だが選択の余地など無くなった。敵部隊に発見されたのだ。
「作戦変更直ちに帰還せよ……」壊れかけた無線が響いている。
もう後戻りは出来ない。生き残る為、俺は前進を決意した。

赤いボタンは手投げ弾発射と戦車の乗り込み、脱出用だ。戦車で優位に立とう。

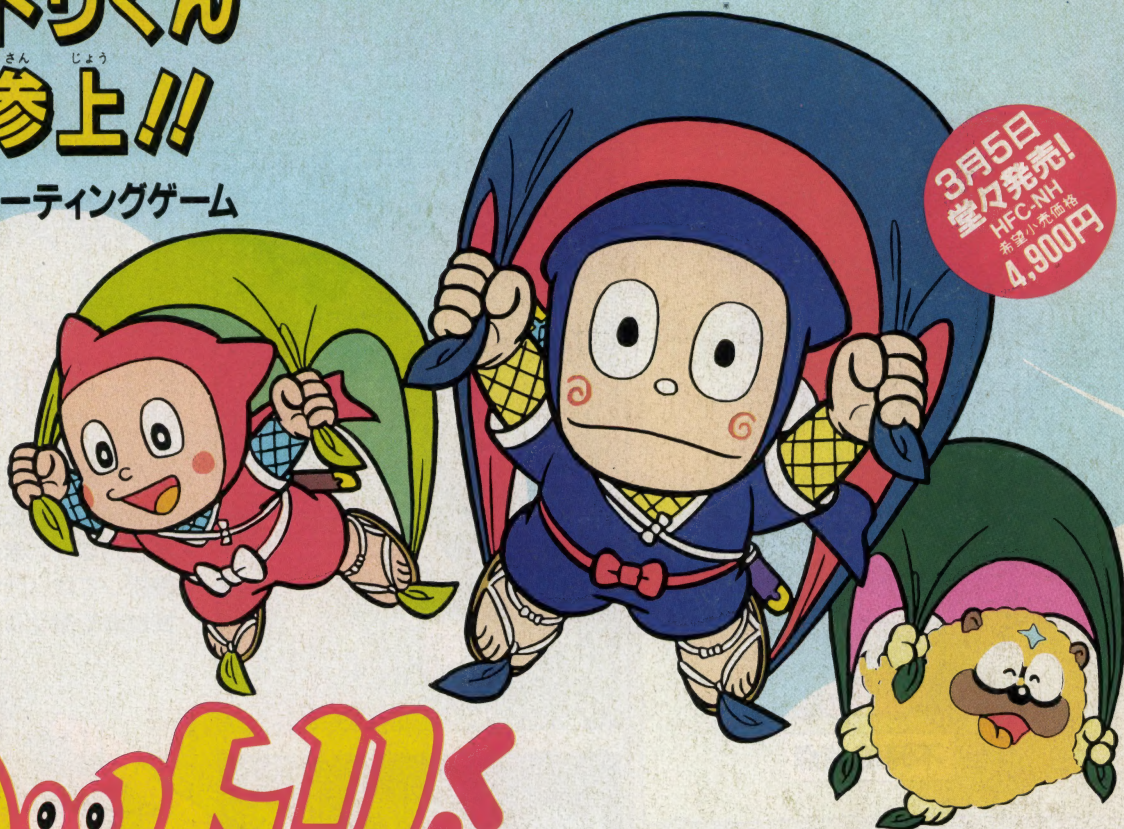
黄色いボタンは、マシンガンと戦車砲の発射用だ。敵兵を倒すとPOWがでるぞ。

エリアエンドのゲートは戦車砲か手投げ弾で破壊せよ。レバーを使いこなせ!

ハドソンのファミリーコンピュータ™用カセット
ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。

忍者ハットリくん ただ今参上!!

脅威のアクションシューティングゲーム

3月5日 堂々発売! HFC-NH 希望小売価格 4,900円

忍者ハットリくん

忍者は修行でござるの巻

©1986 HUDSON SOFT ©藤子・小学館・テレビ朝日

いかり火の玉の術
おなじみ獅子丸の忍法だ。獅子丸が火の玉になって、ハットリくんを敵から守ってくれるんだ。

霧隠れの術
ハットリくんが透明になり、敵に攻撃されても平気になる忍法だが、一定の時間しか使えない。

雲乗りの術
雲に乗って空中を歩くことができる。空中を飛んでくる敵を攻撃するときに有効だ。

みずぐもの術
足にみずぐもをつけると、水上を歩くことができるんだ。面が進むと必要になるぞ。

スゴイ忍法が全部で11種類。裏忍法もあるでござるよ。

レベル設定モード付:修行のレベルは4段階。どんどん難しい修行に挑戦するのだ!!

オリジナルバッジがもれなく当たるわくわくキャンペーン実施中!!

ボンバーマン、バイナリィランド、チャレンジャー、ファミコンの人気ソフトのキャラクターバッジ3個セットが、いまなら全員にもらえます。

欲しい人は●パッケージのフタについているキャラクターシールを3枚集め、100円切手、返信用封筒を同封して、ハドソンまで送ってね。●返信用封筒のおもてには、キミの郵便番号、住所、氏名をお忘れなく。●シール、返信用封筒、100円切手を封筒に入れたら、そのうらにも郵便番号、住所、名前、年齢を忘れずに。●送り先 東京都新宿区市谷田町3-1-1 ハドソンビル ハドソン「オリジナルバッジセット」係まで。●しめきり61年3月31日。当日消印有効。—— わからないことがあったら、お父さん・お母さんに聞いてください。それでもわからないときは、☎03-235-2108に問い合わせてください。

ボンバーマン　バイナリィランド　チャレンジャー

キャラクターシール(プーヤン、チャレンジャー、ボンバーマン、バイナリィランド、忍者ハットリくんについています)を3枚集めて送ってね。
(実物は、直径5cmです。)
※「プーヤン」はコナミの商標です。

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本社・ハドソン札幌 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1-18 ハドソンビル ☎011-841-4622
ハドソン東京 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1-1ハドソンビル ☎03-260-4622
ハドソン大阪 〒556 大阪市浪速区下寺2-3-2 ☎06-644-4571

営業所:東北・金沢・名古屋・広島・福岡・沖縄・アメリカ・イギリス・西ドイツ

ビープ 4月号 昭和61年4月1日発行(毎月1回1日発行) 第2巻4号通巻17号
昭和59年11月13日国鉄首都特別扱承認雑誌第7887号
発行人・孫 正義
編集人・田鎖洋治郎
発行(株)日本ソフトバンク出版部
〒102 東京都千代田区四番町2-1
営業☎03・261・4095 編集☎03・265・5808
定価360円

始動開始

CRUISE CHASER BLASSTY

クルーズ チェイサー
ブラスティー

1986年 君の部屋はコスモになる

時は はるか光年の未来――20×20の5層をなす閉宇宙に浮かぶ要塞オンディーナ。そして反物質。戦士は、みずからのクルーズチェイサーで革命派と呼ばれる反乱分子を倒す苛酷な戦いの日々に明け暮れる。オンディーナのラボ(新型兵器開発局)において新しいクルーズチェイサーが完成した。その名は、プロトタイプコードネーム"BLASSTY" ブラスティーは、戦いの末、本能をつかさどる最も奥の閉宇宙へと向かう。君は知る……革命派とは、反乱分子とは、そして正義とは……。君は正義を見ることができるか!

オリジナル・キャラクター＆アニメーション

SQUARE
スクウェア

〒223 横浜市港北区日吉本町1776小島ビル3F
TEL 044-63-6201

ゲーム内容に関する御質問は、往復ハガキにてお問い合わせください。
ユーザー・サポートPhone044-63-6201
(AM9:30～12:00 PM1:00～6:00)

▼ブラスティーは、変型メカ。プロト・タイプと称されている。大量生産型ではなく、精巧なハンドメイド(手作り)なのだ。

ブラスティー発売記念 ★大特典★	メカ満載の豪華設定資料集
	テーマ曲集ソノシート
	オリジナルステッカー

適合機種	PC-9801 PC-8801 FM-7 X1各シリーズ(ディスク版)
価格	￥7,900(ディスク2枚組) 1ドライブでも使用可能

雑誌 17659－4 ISSN 0910-7681 Printed in Japan